SUC-SESSION

DAS MAGAZIN FÜR DEN SINCLAIR ZX SPECTRUM

Metal Man: Endlich gehackt

August 2016
Ausgabe 72

Neue Geräte, neue Spiele und neues aus der Demoszene

Showreport
Tipps und Tricks
News aus aller Welt
u.v.m.

FÜR ABONNENTEN MIT SCENE+ DISKETTE/KASSETTE

Die neuesten und besten Programme gleich mitgeliefert

VORWORT

Liebe SUC-Session Leser,
willkommen zur wiedermal veränderten SUC-Session. Wir wollen uns weiterentwickeln zu einem immer besseren Magazin. Dies betrifft sowohl die Gestaltung als auch den Inhalt. Als Club machen wir das gemeinsam, aber vieles muss sich erst noch finden.

Sehr gefreut haben wir uns über die vielen Angebote zu helfen, die Artikeleinsendungen und über die vielen neuen Leser, die unser Konzept unterstützen. Wir wollen DAS Magazin für den Spectrum werden, aber wir wissen das wir das noch nicht sind. Schaffen können wir das nur gemeinsam. Wir freuen uns über den Zuspruch aus Italien, Spanien, Ungarn, Dänemark oder Tschechien. Weiter so und empfehlt uns weiter. Wir haben kein Belohnungsprogramm für Empfehlungen, aber das Magazin enwickelt sich am besten weiter wenn wir noch mehr internationale Leser haben.

Vieles was wir tun läuft auch im Hintergrund. So führen wir Gespräche mit anderen Magazin-Erstellern oder Designern und verbessern Schritt für Schritt auch Verwaltung und Homepage des Clubs. Trotzdem oder gerade deswegen ist es uns nicht gelungen das Magazin so früh fertigzustellen wie wir wollten. Wir sind aber guter Dinge das sich das noch einpendeln wird. Im Moment gehen wir noch viele neue Wege, auch teilweise mit neuen Leuten in unserem Team.

Die Spectrum-Szene lebt mehr den je. Beim Testen von Programmen ist mir aufgefallen, wieviele Programme doch in den letzten Jahren erschienen sind, über die wir nicht berichtet haben. All das holen wir nach. Aber auch bei der Hardware gibt es noch viel nachzuholen. Dazu brauchen wir auch eure Hilfe. Von "Spectra" zu "Vega" gibt es viel Hardware die wir zwar kurz genannt haben, aber ohne ausführlichen Test. Wozu ist ein "Interface 1bis" gut, was kann der "Harlequin 128" wirklich und ist der "Just Speccy" einfach nur ein Spectrum? Fragen über Fragen und die Antworten habt ihr. Darum schreibt uns unbedingt, ihr werdet dafür belohnt (Siehe Artikel zu den neuen Preisen).

Eingesendete Artikel kategorisieren wir in unsere Rubriken. Dies bedeutet aber nicht das wir außerhalb dieser Rubriken keinen Artikel wollen, finden wir das keine unserer Standard-Kategorien passt, haben wir eben eine Extra Rubrik. Es wird vielleicht auch nicht jede Kategorie in jeder Ausgabe gefüllt sein, aber wir haben so eine grobe Struktur uns können in Zukunft das Magazin schneller und einfacher erstellen.

Nun wünschen wir euch viel Spaß mit dem aktuellen Magazin und hoffen, euch gefällt diese Entwicklung.
Eure Clubleiter und Redakteure

Mirko und Thomas

INHALT

Vorwort/Inhalt/Impressum	2
Neue Preise	3
Leserbriefe	3
Hardware-Ecke	7
News in Kürze	9
Show-Report JH Con	10
Tipps + Tricks	12
Software 2014	14
SCENE+	26
Metal Man Reloaded: gehackt	27
Usertreffen/Veranstaltungen	27

IMPRESSUM

Das SUC-Session Magazin erscheint in Deutsch und in Englisch und kann beim Spectrum-User-Club zusammen mit dem Disk Magazin SCENE+ abonniert werden.

Redakteur SUC-Session: Thomas Eberle
Redakteur SCENE+: Mirko Seidel

Clubleitung: Mirko Seidel
Adresse: Birkenweg 8
89197 Weidenstetten
e-mail: mirko.seidel1@gmail.com

Unterstützt wurde diese Ausgabe durch:
Harald Lack
Dieter Hucke
Stefano Donati
Frank T.
Norbert Opitz
Alan Petrik
Mathias Scheurer

Wir danken allen Helfen.

NEUE PREISE FÜR SUC-SESSION UND SCENE+

Liebe Spectrum-Freunde,
wir haben nun ein Konzept erarbeitet, das es ermöglicht sowohl ein erstklassiges Farbmagazin im Briefkasten zu haben als auch Ausgaben völlig kostenfrei zu erhalten.
So ein richtig gedrucktes Farbmagazin ist nicht günstig, aber die PDF Variante erlaubt es jedem zu sparen und selbst auszudrucken. Hierfür verlangen wir nur einen kleinen Beitrag, der auch andere Clubkosten decken soll. Ich möchte darauf hinweisen das weder Mirko noch ich daraus irgendeinen Euro beziehen. Mir ist das wichtig das auch euch bewusst ist, das wir diese Arbeit kostenlos machen, aber hoffentlich nicht umsonst.

Hier die Preise für 3 Ausgaben (geplant pro Jahr):
- Paket 1: SUC-Session gedruckt mit SCENE+ Diskette (MB02/Opus/+D) oder Kassette fertig im Briefkasten **26,00 Euro**
- Paket 2: SUC-Session gedruckt mit SCENE+ Diskmagazin als Tap-Download **20,00 Euro**
- Paket 3: SUC-Session als PDF mit SCENE+ Diskmagazin als Download **6,00 Euro**
- Paket 4: SUC-Session als PDF mit SCENE+ Diskette (MB02/Opus/+D) oder Kassette fertig im Briefkasten **12,00 Euro**

Statt in Euro kann man auch in Punkten bezahlen,
wobei 1 Punkt 1 Euro wert ist. Es gibt folgende Punkte:

1) Artikel einsenden, bei Veröffentlichung **2 Punkte**
2) Eigene Programme einsenden,
bei Veröffentlichung **8 Punkte**
3) Artikel übersetzen deutsch-englisch oder
englisch-deutsch **1 Punkt**
4) Programm hacken bzw. konvertieren TR-Dos auf Tap oder Tap auf Opus/+D (auf Anfrage) **2 Punkte**
5) Anfragen und kleine Leserbriefe bekommen vorerst keine Punkte, wer aber einen Leserbrief sendet, der als richtiger Artikel verwendet werden kann, der bekommt dafür natürlich auch **1 Punkt**.

Das bedeutet, man müsste nur einen Artikel pro Ausgabe einsenden und würde dafür SUC-Session und SCENE+ als Download schon gratis bekommen. Wer die gedruckte Variante mit Diskette will, kann etwas mehr machen, mit einem eigenen Programm pro Ausgabe oder alternativ 3 Artikeln und 2 Übersetzungen wäre man aber auch da dabei. Man hat also die Möglichkeit, durch entsprechende Mitarbeit, jedes unserer Abos völlig zu finanzieren.
Es ist nicht Voraussetzung, dass man ein zahlendes Mitglied ist, man kann auch einfach Artikel einsenden, bekommt die Punkte bei Veröffentlichung und kann diese dann einlösen.

Die Punkte werden vorerst nur in unserer SUC-Datenbank verwaltet und sind noch nicht online einsehbar, hier arbeiten wir noch an einer Lösung, um euch regelmäßig Punktestände mitzuteilen. Die Punkte können auch nicht verfallen.

Jeder kann also selbst entscheiden, ob er das Ganze aktiv unterstützen möchte und Goodies dafür bekommen möchte, oder ob er mit seiner finanziellen Unterstützung einen wichtigen Beitrag für den Club und unseren Spectrum leistet. Die Arbeiten zum übersetzen und hacken werden von uns übergeben, daher bitte melden und nicht einfach loslegen.
Wir möchten dazu auch unbedingt Euer Feedback. Also meldet euch bei uns, teilt uns Eure Ideen, Vorschläge, Ablehnung oder Zustimmung mit. Wir freuen uns über jede Rückmeldung und hoffen natürlich, dass Ihr weiter dabei seid und wir weiter tolle Magazine produzieren dürfen.

Mirko und Thomas

LESERBRIEFE

Hallo Thomas,
natürlich möchte ich auch 2016 Mitglied im SUC bleiben. Gelesen habe ich Paket 1 kostet 26€. Kein Problem. Teile mir bitte die entsprechende Bankverbindung mit.
Zu den Disketten möchte ich Dir mitteilen, das beim +D nur DD Disketten funktionieren. Ich habe mehrere HD Disketten ausprobiert und die Öffnung unten rechts zugeklebt.Es kam immer wieder zu Fehlermeldungen. Und ich habe etliche Programme von Cassette mit dem +D auf Diskette kopiert. Bei DD Disketten wenn sie einmal formatiert waren, hat alles funktioniert und man kann die Programme einwandfrei nachher von Diskette in den Rechner laden. Deshalb meine Bitte. Ich brauche noch mehr DD Disketten und ich hoffe Du kennst noch Möglichkeiten,wo ich diese kaufen kann.
Viele Grüsse aus der Eifel, Lothar

Hallo Lothar, zum Glück habe ich das Problem nicht selbst, das MB02 nimmt HD Disketten. Aber DD-disketten gibt es auch noch, bei Ebay gibt es mehrere Anbieter. Einfach als Suchbegriff "DD Disketten" eingeben. Die wenigen Anbieter die Neuware verkaufen, sind natürlich nicht günstig. Gut 1,40 Euro pro Diskette muss man rechnen. Vor zehn Jahren kosteten die noch rund 25 Cent. Also ein Preissprung von fast 500%. Hätte damals mein ganzes Geld in Disketten anlegen sollen… Ganz doof waren wir aber nicht, wir haben ein paar hundert gekauft, die SCENE+ Versorgung auf echten DD Disketten ist für die nächsten Jahre also sichergestellt.

Hallo Thomas und Mirko,
herzlichen Dank für die neue Ausgabe und prima, dass es weitergeht! Die neuen Abopreise finde ich richtig gut, zumindest eine der beiden PDF-Varianten werde ich sehr gerne abonnieren.
Und noch eine inhaltliche Korrektur: das ZX-Team Treffen 2016 ist das 20. (nicht 19.) Treffen und es findet vom 11. bis 13. März 2016 (und nicht 17.-19.04.) statt.
Mit welchem Programm wird das Heft denn gesetzt?Vielleicht kann ich Euch auch etwas Unterstützung anbieten, gerne entwerfe ich auch ein Layout, welches als Basis dienen kann.
Wenn ihr beim Team Treffen in Mahlerts dabei sein könnt, können wir gerne mal darüber sprechen.
Beste Grüße und alles Gute für 2016! Mathias

Hallo Mathias,
was das Layout angeht, haben wir hier wirklich noch Nachholbedarf. Ich persönlich finde das setzen eines Magazines eine schon fast künstlerische Arbeit. Etwas wofür ich weder Talent noch Geduld habe, es liegt mir einfach nicht. Leider gibt es in unserem kleinen Team niemand anders der es macht. Das Resultat ist also das, was ich nach bestem empfinden machen kann, aber nicht das was perfekt ist. Wobei auch dies vielleicht an der Ausrüstung liegt, ich habe eben einen normalen PC, einen normalen Bildschirm und das Open-Source Programm "Scribus" zum setzen. Das Programm scheint mir zum Teil sehr in der Entwicklung, da der Club aber keine Gewinne macht, ist der Kauf eines professionellen DTP-Programms utopisch.
Mein Vorschlag: Komm in unser Team. Du bekommst die Texte, Bilder etc. alles fertig, aber setzen sollte jemand der es kann.

Hallo Thomas,
weißt du noch, wann der Spectrum in Deutschland eingeführt wurde?
Gruß, Joachim

Genau weiß ich das leider nicht. Ich bin selbst ein "Späteinsteiger" und erst 1985 zum Spectrum-User geworden. Erfahrungsgemäß war der Spectrum bei vielen kleinen Händlern schon direkt nach Markteinführung in England im April 1982 erhältlich. Aber einen offiziellen Vertrieb gab es da noch nicht. Die machte später die Jürgen Schumpich GmbH in Unterschleißheim bei München. Um den Marktauftritt zu unterstützen vertrieb die Jürgen Schumpich GmbH ein "Spectrum User Tape". Es sollte wohl eine Art Kassettenmagazin werden, quasi der erste Vorläufer der Scene+. Es gab aber nie mehr als eine Ausgabe. Diese Kassette erschien 1984, so das ich davon ausgehe das die Markteinführung davor, also 1983 war. Dies entspricht auch der Tatsache, das der C64 in Deutschland einen Vorsprung errang, den der Spectrum nie mehr auffholte. Er kam einfach bei uns offiziell zu spät, während er in Großbritannien die Nr. 1 wurde.

Hallo Thomas,
viele Grüße aus dem nördlichen Flensburg sende ich dir, verbunden mit einer Frage zum Sinclair Spectrum:
Mit welchem Befehl kann man den Sinclair 128 als Sinclair Spectrum 48 k mit einem 128 Kb Ram Speicher laufen lassen? Ich meine, dass dieser Befehl mit usr,0 oder so anfing.
Ich lasse meinen ZX Spectrum unter dem MS-DOS Emulator Realspectrum laufen, der die EXE-Files RSZX1, RSZX2, RSZX3 nutzt. dieses sehr zuverlässige und absturz sichere Emulator macht seine Sache nahe zu fehlerfrei. *Hoch erfreut sei*
Frohe Festtage und einen glücklichen Jahresanfang 2016 wünsche ich dir.
Bitte beantworte meine Frage möglichst zeitnah.
Fritz-Johannes Carstensen

Hallo Fritz,
der Befehl ist : USR 0
Einfach im 128k Mode eingeben und der Rechner geht in 48k Mode mit Zugriff auf die 128k RAM Bänke.
Der AY-Soundchip kann sowieso immer angesprochen werden, egal ob 128k Modus oder 48k Modus.

Hallo Thomas,
vielen Dank für die Beantwortung meiner Frage, die Befehlssequenz hatte ich so – WEIT ENTFERNT im Kopf. Nach dem Studium des Sinclair 128 ZX+ Handbuches habe ich einen weiteren Befehl gefunden, der in der gleichen Richtung wirkt… Schalte den Sinclair 128 + in den 128 Modus…. Dann gebe Spectrum ein… Auch hier geht der 128 Spectrum in den 48 k Modus… dann gebe den Befehl (2*65535)-USR 7962 ein. Im 48k Modus hast du ebenfalls 103k zur Verfügung.
Die Zeile lautet hier 131070-USR 7962… (beim echten 48 kb Sinclair lautet die Zeile:
65535-USR 7962.
Nun, nach einer Zeit gehen diverse Befehlsätze verloren, wenn die Maschine nicht mehr richtig genutzt wird.
Schön war diese Zeit, in der der Spectrum seine Glanzzeit hatte. Aber heute siehst du Jugendliche Smartphone-Nutzer, die ihre Blicke nicht vom Touch-Screen ihres Mobiles lassen können und dabei mit dem Kopf gegen den Laternenpfahl rasseln. Ich habe ebenfalls ein Smartphone, nutze es aber nicht zum telefonieren, sondern als Sinclair ZX-Spectrum oder als Ti-59 Taschenrechner, hähä. (Sollte vielleicht im Unterton erwähnen, dass ich mit dem Teil ab-und zu damit telefoniere), das jedoch selten. Nun, die C16 und die C64 Gemeinde der Commodore Community leidet unter diesen Schwunderscheinungen. Allerdings klagen genauso die Astronomie- die Amateurfunk- und die Sportvereine unter Mitgliederschwund. Nun zu meinem Running:
Mein Rig ist ein Windows 10 PC unter DOS-Box 0-74 einem

Spectrum Emulator „Real-Spectrum“ einen Emulator mit Spectaculator, der aber keine Opus-Discovery kennt. Als Laufwerke nutze ich SD/mm Karten, 100 MB Zip Laufwerke USB 2.0 Laufwerke und Fire Wire. Am besten Läuft Windows 10 mit dem Spectrum-Basic aus dem Real-spectrum und dem Spectaculator. So ein Spielzeug hätte man damals haben müssen. Wie sieht es aus in der Gemeinde, die heute noch die Original-Maschinen nutzen?. Wird die Spectrum-Hardware allmählich knapp?. Bei Ebay erzielt man für einen 48 kb Original - Spectrum mit Gummitastatur hohe Erträge beim Verkauf. Nun hat die Firma, man höre und Staune, einen „Wega-Spectrum für Spiele herausgebracht? Ist das wahr, *staun* Gibt es dazu eine Tastatur und einen Basic-Schaltsatz, den man selber programmieren kann? Das hätte dann einen gewissen „Drall“.

Nun in der Mathematik gibt es Rechenprozesse, speziell in der Infinitisimal-Rechnung, die Ergebnisse erzwingen, die auf 6 bis 7 Stellen hinter dem Dezimalpunkt genau sein müssen. Bekannt ist, dass ab 9.5 aufgerundet wird auf 10, bei 9.4 wird auf 9 abgerundet. Der Spectrum macht folgendes: Egal ob das Ergebnis 9,5 oder 9,9 zeigt. Er rundet ab… (ABS und INT Funktion/Befehl). Der Spectrum kann durch aus 23 Stellen hinter dem Komma, allerdings als „String“ abbilden.. aber beim Rechnen bekommt er dort seine Probleme. Der Ti-59-TI 58 Taschenrechner macht es genauer, obwohl er ebenfalls sehr oft statt einer korrekt vollen „1“ durchaus 0.99999

zeigt. (Integer Problem). Der Rechner bildet den Integer-Bereich im Speicher von -32767 bis +32767 ab.

Siehe in Turbo-Pascal 5.0 die Deklaration der Variablen eines Programms als „real“ oder „Integer“ zu Beginn des Pascal-Programms.

Ich habe meinen Rechner so eingerichtet, dass ich in der Dos-Box 0.74 meine alten Basic Sprachen wie Turbobasic, Q-Basic, Spectrum Basic Turbo-Pascal 5.5, EP-Basic, und GW-Basic laufen lassen kann. Rein theoretisch

lässt sich der alte Win 3.1 Compiler und der Emulator von C++ unter DOS-Box starten. Doch Vorsicht ist geboten. Mann sollte wissen, was man dort macht. Eine Entertaste an der falschen Stelle gedrückt… und schon hat man einen Flurschaden in der Software. Da sollte man lesen, lesen, lesen… „RTFM= „Read The Fucking Manual“.

Zu meinem Leidwesen muss ich der Sinclair-Gemeinde gestehen, dass ich keinen Original Spectrum mehr besitze. Ein alter Toshiba 8000 Laptop mit Win ME wird als Sinclair „Real-Spectrum genutzt. Ein XP-Rechner von Toshiba läuft ebenfalls als Sinclair Spectrum mit Real Spectrum aber ebenso mit dem Spectaculator… der sehr gut die Programme von der mc über den Soundblaster lädt, genauso sicher wie der Original-Spectrum.

In der letzten Zeit habe ich alte TI 59 Programme aus dem „Texas-Instruments“ Handbuch für den Sinclair ZX-Spectrum umgeschrieben. Hier lassen sich Z.B Wellenwiderstände, komplexe Widerstände der Form Z=R+jwl oder 1/Z=(1/R+(1/jwC) berechnen. Für diese Anwendungen ist der Sinclair Spectrum gut ausgelegt.

Natürlich kann damit ebenfalls gespielt werden. Dieser Bereich jedoch ist nicht so meine Welt.

So Thomas, das war es von mir aus Flensburg.

Hallo nochmal an Fritz,

das Mobiltelefon gibt auch dem Spectrum-User wertvolle Hilfen, seien es Emulatoren, Nachschlagewerk (Google) oder auch um Programme herunterzuladen (und über den Kopfhörerausgang in den Spectrum übertragen. Hier zeigt sich wie man die Retro- und moderne Welt zusammenbringt und gerade davon sieht man viel auch auf Spectrum-User-Treffen. So verändert sich die Szene, vergrößert sich meiner Meinung nach aber eher. Auch die Hardware geht nicht aus, neben gebrauchten Spectrums aus den 80er Jahren gibt es auch immer mehr neue. Neben dem VEGA auch Platinen die man in die Originalgehäuse einbauen kann, z.B. "Just Speccy", "Harlequin", "Chrome" etc. Auch werden Mini-Computer mit Emulatoren ausgestattet, ein Beispiel ist hier natürlich wieder der VEGA, aber auch ein Rasberry Pi kann diesen Zweck erfüllen. Zum spielen wiederum haben wir in diesem Heft einige Tipps und auf der SCENE+ liefern wir die besten Programme gleich mit.

Hallo zusammen,

das waren ja mal tolle Neuigkeiten. Das Magazin gefällt mir ausgezeichnet und ich würde mich für die Download-Version (Paket 3) entscheiden.

Finde es gut, dass man auch durch Mitarbeit "bezahlen" kann. Würde deshalb gerne wissen, ob ihr von mir noch irgendwelche Artikel vorliegen habt bzw. ob ich noch ein Guthaben aus früheren Abos habe?

Auf jeden Fall ist eure Arbeit toll und ich hoffe, wir bekommen wieder ein bischen Schwung in die Spectrum Szene.

Werde euch im Rahmen meiner Möglichkeiten auch gerne weiterhin mit Artikeln versorgen.

Also laßt mal hören wie es steht.

Liebe Grüße, Harald

Hallo Harald,

wir haben noch Artikel von dir für die nächste Ausgabe. Du kannst aber immer gerne was neues schicken, es spricht auch nichts gegen 2 Adventure-Lösungen in einer Ausgabe.

Joachim hat ein Testprogramm für Sinclair 1 und 2 Joysticks geschrieben:

Es sieht so aus:

```
 10 CLS
 20 PRINT AT 0,4;"Joystick-Test"
 25 PRINT AT 10,4;"STOP mit Leertaste"
 30 LET b$="      " : REM    7 Leerzeichen
 40 LET c$=""
 50 LET a$=INKEY$
 60 IF a$="0" OR A$ >="6" AND a$ <= "9" THEN LET
B$="Joystick 1"
 70 IF a$=a$ >="1" AND a$ <= "5" THEN LET B$="Joystick
2"
 80 IF a$="1" THEN LET c$="links"
```

```
 90 IF a$="2" THEN LET c$="rechts"
100 IF a$="3" THEN LET c$="unten"
110 IF a$="4" THEN LET c$="oben"
120 IF a$="5" THEN LET c$="fire"
125 REM
130 IF a$="6" THEN LET c$="links"
140 IF a$="7" THEN LET c$="rechts"
150 IF a$="9" THEN LET c$="unten"
160 IF a$="8" THEN LET c$="oben"
170 IF a$="0" THEN LET c$="fire"
180 IF A$=" " THEN STOP
190 PRINT AT 5,4; b$; AT 5,18;"       ";AT 5,18; c$ : REM
wieder 7 Leerzeichen
200 GOTO 50
```

Viel Spaß beim Ausprobieren :-)
Gruß, Joachim

Hallo Joachim,
man kann immer was verbessern: wieso machst du in Zeile 190 sieben Leerzeichen. Du hast doch die 7 Leerzeichen als "b$" deklariert…
Wenn du in Zeile 10 statt CLS den CLEAR Befehl nimmst, werden alle Variablen gelöscht. Du brauchst also nicht in Zeile 40 LET c$="" machen, c$ wird durch den CLEAR schon leer gemacht.
Funktioniert Zeile 50? Hast du das Programm ausprobiert? Meiner Meinung muss davor ein INPUT INKEY$. Du kannst dir aber das ganze a$ sparen. Optimiert sieht das Programm so aus:

```
10 CLEAR
20 PRINT AT 0,4;"Joystick-Test"
25 PRINT AT 10,4;"STOP mit Leertaste"
30 LET a$="       " : REM 7 Leerzeichen
40 LET c$=""
50 INPUT INKEY$
60 IF INKEY$="0" OR INKEY$ >="6" AND INKEY$ <= "9" THEN
LET B$="Joystick 1"
70 IF INKEY$>="1" AND INKEY$ <= "5" THEN LET
B$="Joystick 2"
80 IF INKEY$="1" THEN LET c$="links"
90 IF INKEY$="2" THEN LET c$="rechts"
100 IF INKEY$="3" THEN LET c$="unten"
110 IF INKEY$="4" THEN LET c$="oben"
120 IF INKEY$="5" THEN LET c$="fire"
125 REM
130 IF INKEY$="6" THEN LET c$="links"
140 IF INKEY$="7" THEN LET c$="rechts"
150 IF INKEY$="9" THEN LET c$="unten"
160 IF INKEY$="8" THEN LET c$="oben"
170 IF INKEY$="0" THEN LET c$="fire"
180 IF INKEY$=" " THEN STOP
190 PRINT AT 5,4; b$; AT 5,18;a$;AT 5,18; c$ : REM wieder 7
Leerzeichen
200 GOTO 50
```

;) habs nicht ausprobiert, meckern macht aber Spaß. Wer hat noch andere Lösungen? Nun das ganze in Maschinencode

Claudius Rebhan will immer noch mehr Grafik auf dem Spectrum: Hallo!
Hätte noch Frage zu Multicolor.Sie schrieben mehr Bilder bei 128K.Ist das beim 48K dasselbe,nur das er mehr Laden muß? Gruß, Claudius Rebhan

Der 128k hat die gleiche Auflösung und Farben wie der 48k. Allerdings besitzt der 128k eine Besonderheit, nämlich einen zweiten Bildschirmspeicher.
Man erkennt was ein Bildschirmspeicher macht ganz einfach. Tipp mal ein: POKE 16384,255
Du siehst am linken oberen Bildschirmrand einen Strich. Der ist, weil Du eine Speicherstelle im Bildschirmspeicher beschreibst. Der Strich besteht aus 8 Punkten, das ist der Wert 255. Bei Wert 1 wäre es nur ein Punkt, der Wert entspricht den entsprechenden Punkten im Binärcode. Wenn man jetzt ein ganzes Bild malen würde mit diesen Werten, dann würde zwar nur einen Bruchteil einer Sekunde dauern, aber trotzdem kann dies bei grafischen Effekten schon wieder zu lange sein. Der zweite Bildschirmspeicher ermöglicht besondere grafische Effekte dadurch, das es schneller geht auf den anderen Bildschirmspeicher umzuschalten, anstatt ein ganzes Bild aufzubauen. Grafische Effekte dadurch sind:
- Interlace (höhere Auflösung)
- Mehr Farben durch übereinanderlegen der beiden Speicher und mischen der Farben
- Multicolour
Die meisten Effekte flackern aber leicht, es ist aber schon etwas besonderes. Gut kann man das sehen bei den Demos von De Marche, z.B. https://www.youtube.com/watch?v=JbUmibsKstg
Natürlich geht auch Multicolour ohne 128k, aber meist nur im kleinen Bereich, also z.B. Sprites. Will man große Bilder in Multicolour machen, so wie bei der oben genannten Demo, dann braucht man zwingend einen 128k mit dem zweiten Bildschirm.
Davon abgesehen kann mehr Speicher natürlich auch mehr Grafik, mehr Musik und mehr Effekte bedeuten.

Hallo!
Dazu noch eine Frage:Sind diese Effekte nur bei Demos, oder auch im Spiel möglich?

Da es häufig flackert, setzt man es bei Spielen nicht ein, eigentlich wird es nur bei Demos verwendet. Die Verwendung in Spielen ist theoretisch möglich, praktisch ist es aber immer bei Timing - intensiven Dingen so, das ein Spiel ja keinen vorgegebenen Ablauf hat. Ein Beispiel: Du fliegst mit dem Raumschiff durch den Bildschirm, es kommt ein Gegner, Du schiesst den ab. Der Computer berechnet Ihr Raumschiff, den Gegner und den Schuss.
Beim nächsten Mal schiesst Du, verfehlst den Gegner aber, ein zweiter Gegner kommt hinzu. Jetzt muss der Computer Dein Raumschiff berechnen, 2 Gegner und 1 oder gar 2 Schüsse. Di siehst, das gleiche Spiel kann unterschiedlich viel anfordern, soll aber immer gleich aussehen. Keiner will ja ein Spiel das langsamer wird, wenn mehr Gegner auf den Bildschirm kommen.

Aus der Ukraine kommt ein neues Entwicklungsboard das sich ReVerSE-U16 nenne. Es ist sehr klein und kann auch als Miniatur-Version des bekannten Pentagon Evolution Computers (Pentevo) gesehen werden. Das Motherbaord ist nur 70x55mm groß und basiert auf dem Altera Cyclone IV FPGA softcore programmierbaren Chip. Die Benutzer können über ein JTAG Programmierkabel eine der folgenden Plattformen programmieren:

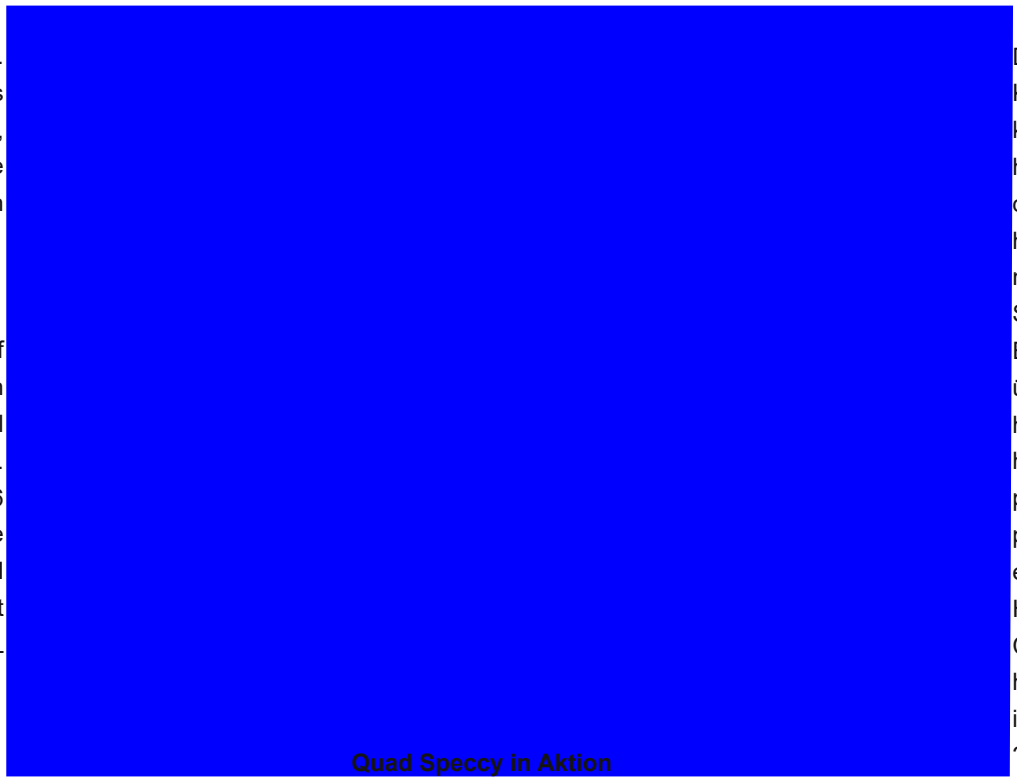
- ZX Spectrum (Speccy)
- SoCZ80 (socz80)
- Zet (zet)
- Quad Speccy (quadspeccy)
- TS-Conf (tsconf)
- ZX poly (zxpoly)
- NES (nes)
- Atari 800 XL (atari800)

Die interessantesten Konfigurationen sind TS-Conf und Quad Speccy. TS-Conf ist eine bekannte „ZX Spectrum Enhanced“ Plattform, bekannt durch die Pentevo Computer. Es bietet einem mehrere Grafik-Auflösungen, Bewegung von Bildschirmdaten und viele Farben. Es gibt bereits mehrere Demos, Intros und Spiele für diesen offiziellen erweiterten Spectrum-clone, z.B. zu finden auf den bekannten Demo Portal www.pouet.net . Der ReVerSE-U16 kann auch eine TurboSound FM Soundkrate mit YM2414 OPLL wavetable synthesis emulieren. Zusammen mit dem wirklich guten Filemanager „Wild Commander“ kann man einfach TAP/TRD/SCL und SPG Files starten oder auch Amiga IFF oder BMP Bilder anzeigen (in der entsprechenden Auflösung und Farbtiefe) und letztlich sogar AY/TSFM Musik abspielen lassen.

Quad Speccy ist eine weitere Alternative, vielleicht sogar noch interessanter. Diese Konfiguration kann bis zu 4 Pentevo Spectrums auf einmal emulieren. Der User kann mittels F-Taste zwischen den 4 emulierten Computern hin- und herschalten.

Das Motherboard wird mit einem normalen 5V Netzteile gespeist (alternativ lässt sich ein USB – Kabel auch umbauen wenn man etwas Lötkenntnisse hat). Für die Bildausgabe wird ein HDMI-Port genutzt, man kann daran einen HDMI auf VGA oder HDMI auf DVI Adapter anschliessen wenn man keinen HDMI Anschluß am Bildschirm hat. Ein Problem ist noch, das der Ton auch nur über HDMI ausgegeben wird. Wer nun seine Stereo-Anlage anschliessen will, braucht einen Converter der das Soundsignal extra ausgibt. Auch das gibt es bereits am Markt. Auch scheint nicht jeder Monitor mit dem Board zu funktionieren. Ich habe mehrere VGA Monitore mit einem Konverter getestet und keiner hat bei mir funkioniert. Wer aber einen HDMI Anschluß am Monitor/Fernseher hat, wird kein Problem haben. Auf dem Board sind auch zwei USB Anschlüße für Maus und Tastatur und ein Micro-SD-Kartenanschluß für eine Speicherkarte. Eine kleine Knopfzelle (CR2032) speist noch den Speicher für die Uhr und die Konfiguration.

Das Board kann von MVV Project bestellt werden. Es werden aber immer nur sehr kleine Mengen gefertigt, aber zum fairen Preis. Zum bestellen muss man direkt an MVV schreiben und damit rechnen das er auf russisch antwortet. Bezahlt wird üblicherweise über Western Union und die Preise differieren je nach Konfiguration.



Quad Speccy in Aktion

Die Konfigurationen kann man herunterladen von der GitHub-Seite: https://github.com/mvvproject/ReVerSE-U16
Es gibt ein Forum über Quad Speccy hier: http://zx-pk.ru/showthread.php?t=23528&page=16
Hier noch ein TS-Conf Forum: http://forum.tslabs.info/viewtopic.php?f=31&t=401
Und auch auf Speccy.pl wird schon über ReVerSE-U16 diskutiert (auf polnisch natürlich): http://speccy.pl/forum/index.php?topic=2307.0

Factor6

Faudraj der VGA scandoubler für ZX Spectrum

Habt ihr jemals die Amiga users um die Möglichkeit beneidet, relativ leicht den Computer an einen VGA Monitor anzuschließen und 15kHz PAL Modus zu zeigen? Es gibt bereits mehrere Sorten von sogenannten Scandoublern (Scandopplern), d.h. Geräte die zwischen VGA Monitor und Computer geschaltet werden und ein PAL 15kHz Fernsehsignal in ein modernes 31 kHz Signal umwandeln. Aber was ist mit uns Spectrum usern? Es gibt gute Neuigkeiten, jetzt gibt es auch für uns eine Lösung. Nicht so elegant, aber günstiger und es funktioniert. Die schlechte Nachricht dabei ist aber, das es nicht für alle Spectrum Modelle geeignet ist und noch schlechter ist das es bislang keine Firma oder privaten Enthusiasten gibt, der das Gerät produziert. Also wenn ihr so was haben wollt, dann müsst ihr es selbst bauen oder jemand fragen, der SMD-Lötkenntnisse hat (Hallo Ingo und Ben).

Das Geräte von dem ich rede nennt sich „Faudraj“. Der Name ist eine Abwandlung von V3 (gesprochen V drei), aber ich habe keine Ahnung warum der Autor diesen Namen gewählt hat. Es ist eine kleine SMD Platine mit einem programmierbaren Xilinx Chip, einen VGA-Anschluss, einem 20 Pin Anschluss, ein Quarz, Transistoren, Widerstände und einige andere Teile. Das Gerät kann mit folgenden Computers betrieben werden:

- PMD-85
- Didaktik M (ULA1 or Baltik)
- ZX Spectrum 48K (ULA 6C001E7 only)
- ZX Spectrum 128K or +2 grey
- ZX Spectrum 128K +2A or +3
- Sharp MZ-800
- Amstrad CPC 464, 664 or 6128

Wie man sieht, sind nicht alle Spectrum Modelle aufgeführt. Dies ist abhängig von der Firmware Version die bereits geschrieben ist. Zum Beispiel besitzt der Autor einfach nicht alle Spectrum 48k Modelle, daher hat er es nur an eine ULA – Version angepasst. Ich besitze einen Spectrum +2. Der große Vorteil des Geräts ist, das es intern im Spectrum angeschlossen wird. Über den PIN-Anschluss und ein Flachbandkabel wird es an mehrere Pins der ULA im Spectrum direkt angelötet. Der Anschluss für Spectrum 128 und +2 ist wie folgt:

Verbindungen von Faudraj mit dem Spectrum 128K und +2 (grau)

==========

(Faudraj PIN - Ziel -> Beschreibung (Englisch)

---

1 - jumper1 -> OFF=normal, ON(GND)=VGA picture freeze, input is via 10k resistor on +5V
2 - jumper2 -> OFF=normal, ON(GND)=color inverse, input is via 10k resistor on +5V
3 - jumper3 -> see Additional intensity table, input is conducted via 10k resistor on +5V
4 - jumper4 -> see Additional intensity table, input is conducted via 10k resistor on +5V
5 - GND -> ground (to jumpers)
6 - GND -> ground
7 - +5V -> voltage
8 - RED -> 128K ULA pin 21
9 - GREEN -> 128K ULA pin 20
10 - BLUE -> 128K ULA pin 19
11 - BRIGHT -> 128K ULA pin 22
12 - SYNC -> 128K ULA pin 23
13 - n/c
14 - n/c
15 - n/c
16 - n/c
17 - CLK17 -> 128K ULA pin 1
18 - n/c
19 - n/c
20 - n/c

Additional intensity table:

==========

switch3	switch4	function
OFF	OFF	normal
ON	OFF	scanlines (every odd half-line has higher intensity than even)
OFF	ON	additional intensity used for all colors (except black), that don't have higher intensity
ON	ON	additional intensity used for all colors (except black).

Wenn ihr das Faudraj an ein anderes Spectrum Modell oder einen anderen Computer anschliessen wollt, schaut auf die Projekt-Webseite www.8bit.8u.cz/Files/Faudraj/ und klickt auf "popis pripojeni" in der Tabelle.
Da ist eine Teileliste, Schaltplan, Xilinx Dateien und Quellcode zum Download für jedes Computer Modell. Wenn ihr nicht gut tschechisch versteht, dann nutzt die Google Option um die Seite zu übersetzen. Wenn ihr ein Vaudraj zusammengebaut habt, ist der letzte Schritt den Xilinx Chip zu über ein JTAG Kabel zu programmieren.

Die Bildausgabe ist phänomenal, kaum zu unterscheiden von einem Fullscreen-Emulator Bild. Die letzte schlechte Nachricht ist, das der Autor vor einigen Jahren schon die Weiterentwicklung des Projekts eingestellt hat, so das es keinen weiteren Fortschritt hier geben wird.

Factor6

Beta – Disk Datenleitung

Wir haben auf dem Treffen des ZX TEAM in Mahlerts 2016 die EPROM Images von BetaDisk untersucht.
Dabei ist uns aufgefallen, daß einige Images nach dem auslesen des EPROMS keinen sinvollen Text enthalten, in anderen Images stehen sinnvolle Zeichen und Texte. Ich hab zwei Auszüge mitgeschickt, beide zeigen die Adresse 7600h von einem Image Vision 1.0, und einer Vision 1.8

Man erkennt, daß in der Version 1.0 die Zeichen irgendwie seltsam und unleserlich aussehen.
Wir haben vermutet, daß die Eproms in einigen BETA DISK Interfaces vertauschte Anschlußleitungen haben, und ich hab mich auf die Suche nach einem Beweis gemacht.

Ergebnis: Die Datenleitung D0 und D7 sind in einigen Interfaces vertauscht!

Wie ich darauf gekommen bin, möchte ich euch hier erklären: Nehmen wir die Vision 1.0 ab Adresse 7600h. Da steht "Hex-Zahl" allerdings sind das E in Hex und das A in Zahl irgendwie falsch.
Ich hab mir eine Tabelle gemacht und diese Zahlen genauer untersucht

Ich weiss nicht, ob es an dieser Stelle deutlich wird: Die Datenleitung D0 und D7 sind vertauscht. Das bedeutet, wenn binär eine Null in D0 und in D7 stehen, wirkt sich die Vertauschung nicht aus, ebenso, wenn an beiden Bits eine 1 steht.
Wenn aber D7 auf 1 und D0 auf 0 stehen, oder D7 auf 0 und D0 auf 1, wird durch den Tausch der Wert verfälscht.

Ich habe einen Konverter geschrieben, der diese Stellen zurücktauscht. Man kann an der Adresse 7600h (30208 dez) nachsehen, ob dort lesbarer Text steht oder nicht. Je nachdem, ob man eine Betadisk mit vertauschten Datenleitungen hat, muss man das EPROM Image vor dem brennen konvertieren. (Anmerkung der Redaktion: Uns ist nicht bekannt, ob unter unseren SCENE+ Abonnenten auch Beta-Disk User sind. Daher veröffentlichen wir das Programm nicht auf unserer Diskette, aber auf Anfrage könnt ihr das Programm von uns erhalten).

Warum diese Schaltung (Kopierschutz?) nicht in allen Betadisk vorkommt, haben wir nicht herausbekommen, vielleicht hat jemand von euch Informationen dazu.
Ob das wirklich ein sinnvoller Kopierschutz ist, sei dahingestellt, wie gesagt wir sind uns nicht sicher ob es wirklich ein Kopierschutz sein soll. Fest steht, daß ein Image aus einem solchen EPROM in einem Emulator ohne Konvertierung nicht funktionieren würde.
Dieter Hucke

NEWS IN KÜRZE

ZX Video auf YouTube

Das man Videos zum Thema Spectrum oder auch Demos und Spiele auf YouTube anschauen kann, ist ja schon bekannt. Auch das man mit dem Divide und der Software „Divideo“ Videos im Spectrum Format produzieren kann, ist schon ca. 6 Jahre alt und nichts neues. Aber auf YouTube sind nun einige Videos aufgetaucht, die das ganze noch etwas verfeinern. Gezeigt werden Musikvideos, die ins Spectrum Format digitalisiert wurden, die Musik ist allerdings komplett auf AY-umgesetzt. Die Musikstücke sind dabei wirklich gelungen. Es ist wie gesagt nicht digitalisiert, sondern auf AY neu umgesetzt. Es ist mir nicht bekannt, mit welcher Software das gemacht wurde und die Video-Qualität ist auch nicht immer berauschend, die Songs finde ich allerdings sehr schön. Der Ersteller der Videos kommt zweifelsfrei aus Russland, das erkenne ich an dem kyrillischen Text. Aber ich finde keine weiteren Hinweise, daher hier erstmal die Adresse des Kanals:
www.youtube.com/channel/UCnxeVC22YJ3hcbYFNBTaitg
Es sind einige russische Songs dabei, die ich nicht kannte. Aber auch internationale Hits. Am besten hat mir die Umsetzung von „Take on me“ (A-ha) gefallen. Die gab es auch schon (von Qjeta), aber diese Version scheint etwas aufwändiger von den Instrumenten her zu sein. Ich bin nicht sicher ob der Ersteller hier einen Emulator genutzt hat und eventuell mehr als die 3 AY-Kanäle nutzen konnte, wenn es aber wirklich eine reine AY-Umsetzung ist, dann würde ich mir wünschen die Songs tauchen auch mal separat auf.

Spectra 128 Interface

Wir hatten ja bereits über das Spectra-Interface berichtet, das dem 48k Spectrum (nicht nur) einen RGB-Anschluß beschwert. Dieses Interface gibt es nun auch für den Spectrum 128 und auch vorhandene Interfaces für 48k können nachgerüstet werden (+2A/+3 Umrüstung soll noch folgen). Zwar hat der Spectrum 128/+2 schon einen RGB-Ausgang, dieser wird aber von modernen Fernsehern nicht erkannt, da ein Schaltsignal fehlt. Hier hilft das Spectra, das daneben noch weitere Funktionen hat und so eine bessere Farbauflösung ermöglicht (32 verschiedene Display modes). Bisher wird das Spectra Interface so gut wie gar nicht softwaremäßig unterstützt, es könnte sich aber ändern. Derweil hat man schonmal ein gutes RGB-Interface. Beschrieben wird das Interface hier: www.fruitcake.plus.com/Sinclair/Spectrum/Spectra/SpectraInterface.htm . Käuflich zu erwerben wird es vermutlich auf www.sellmyretro.com sein.

Spectrumania Video online

Marco Ese hat auf der letzten Spectrumania in Wittenberg gedreht. Das Video wurde bearbeitet und ins Netz gestellt. Für alle Teilnehmer als Erinnerung und für alle die nicht da waren als kleiner Einblick hier das Video auf YouTube:
https://youtu.be/93dRe6_O9IY

Kempston Mouse Konvertierungen
Velesoft hat eine neue Version des Kempston Mouse-Interface erstellt und im Zuge dessen gibt es auch wieder neu konvertierte Software. Neu im Angebot sind nun: F.I.R.E., XCEL, Iron Lord, Belegost und Genesis. Zum herunterladen auf http://velesoft.speccy.cz/kmsoft.htm

Väter der Pixel-Monster
Das ZDF hat auf seinem ZDFinfo Kanal eine Dokumenation veröffentlicht, die sich mit den Anfängen der Spieleszene in Großbritannien beschäftigt und damit natürlich auch mit dem Spectrum. Diese Doku ist sehr interessant und knapp 1 ½ Stunden lang. Neben der ZDF – Mediathek kann man es auch auf YouTube ansehen:
https://www.youtube.com/watch?v=JmqadiwjNto
Danke an Bodo Langer für den Hinweis, ich hätte es übersehen.

Spectrum Vega+
Nach dem erfolgreichen Start des ZX Spectrum VEGA ist nun der Nachfolger in den Startlöchern: ZX Spectrum VEGA+. Das Gerät ähnelt jetzt eher einer PSP, der Bildschirm ist im Gerät integriert und man hat ein Steuerkreuz als Joystick. Sonst hat sich nicht viel verändert, man kann immer noch mit diesem Gerät einfach jedes Spectrum-Spiel abspielen. Die Finanzierung ist sichergestellt und die Produktion für die Vorbestellungen läuft. Wenn es weiter geht wie beim VEGA, wird danach die Serienproduktion laufen und das Gerät auch wieder über diverse Kanäle (z.B. Amazon) verfügbar sein.

Noch ein Spectrum: SpecNext
Noch in Planung ist der Super-Spectrum auf den man ca. 30 Jahre jetzt gewartet hat. Volle Software-Kompatibilität zum alten Spectrum, selbst die meiste Hardware soll laufen. Dazu ,mehr und schnellerer Speicher, mehrere Video-Modes (mehr Farben, höhere Auflösung), SD-Kartenslot, HDMI-Augang... Der Spectrum der nächsten Generation ist momentan nur ein Projekt und befindet sich in der Finanzierungsphase. Wenn es genug Interessenten gibt, soll das ganze realisiert werden.
http://www.specnext.com

Showreport JHCon 2015

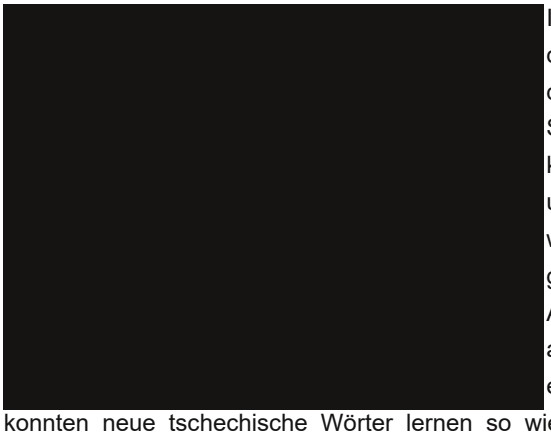
Die JHCon ist ein traditionelles Treffen der ZX Spectrum Fans in Tschechien. Letztes Jahr war es das 14. Treffen. Seit die doch bekannten ZlinCon Parties Anfang dieses Jahrtausends eingestellt wurden, vermisste man doch ein Spectrum-Treffen zum Jahresende. So der Tradition der ZlinCon folgend hat Martin Kukac, bekannt als „Logout“, es geschafft ein ähnliches Treffen in dem Gymnasium das er einst in Jindrichuv Hradec (deutsch Neuhaus) besuchte, zu organisieren. Da eigentlich nie sehr viele Spectrum User kamen wollten, gab es bisher nie ein Raumproblem, da alle in ein Klassenzimmer passten und ein weiterer Raum nebenan als Schlafraum diente.

Das letzte Mal lief alles wie üblich. Wir kamen Freitags etwa gegen 17 Uhr an. Vorher kauften wir noch etwas zu essen in einem lokalen Geschäft und gingen dann zur Party. Wir waren überrascht das bereits so viele Leute dort waren. Wir packten noch unsere Hardware aus, während einige andere rausgingen um Geocaching zu betreiben. Ich hatte einen Pentogon Evolution Rev B. Computer mitgebracht (Version aus 2009), bekannt auch als Pentevo, und einen ZX Harlequin im Gehäuse eines Delta Spectrum + (der viel Aufmerksamkeit erregte). Wie ich herausfand, funktionierte mein LCD Monitor LG1721A nicht mit dem VGA Ausgang des Pentevo (50 Hz), so das ich meinen Beamer anschließen musste. Zwischenzeitlich sah ich komische aus dem Flur kommen. Das Licht kam von einer LED Lampe mit der einige Leute am Haupteingang auf sich aufmerksam machten. Es waren Leszek Chmielewski, Stefan Egger und Pavel Vymetalek. Ich ging schnell um die Tür zu öffnen, da nur ich mit Solaris104 (Karel Ondracek) noch im Gebäude war. Wir begrüßten und unterhielten uns mit den Neuankömmlingen bis die anderen zurückkamen. Dann gingen wir alle zum Abendessen ins Restaurant „Na Zamku“ (Am Schloß). Einige mussten noch zum Geldautomat und ich machte einen traditionellen Wettlauf um Säulen am Torbogen auf dem Unteren Marktplatz mit P0ke (Peter Petrowski). Im Restaurant ging es wie immer sehr laut zu. Also nahm ich das Essen schnell zu mir um dann „Logout“ nach dem Schlüssel zu fragen und zurück zum Veranstaltungsort zu kommen. Einige andere begleiteten mich und ich löste das Monitor Problem und probierte die „Fritz-Kola“, die Mikezt (Michal Jurica) aus Deutschland mitgebracht hatte. Vermutlich daher konnte ich anschließend nicht schlafen da ich wohl eine Überdosis an Koffein intus hatte.

Am Samstag machte ich mir zuerst einen Tee mit dem heißen Wasser aus dem WC (natürlich nicht aus dem Klosett), da dies der einzige Ort war mit heißem Wasser. Keiner hatte an einen Wasserkocher gedacht. Tornado (David Dsuros) brachte „Trdelnik“, eine klassische süße Gebäckspezialität aus der Slowakei. Das war für die meisten schon das Frühstück. Auf der Show waren dann folgende Personen: Ich, , TDM, Pavel Vymetalek, mikezt, Solaris104, Martin Borik, Busy (Slavo Labsky), P0ke, Tornado (David Csuros), Martin Lukasek, Radek Suk, Noby (Jaroslav Smetak), Sillicon (Tomas Svoboda), diZZy (Vaclav Kruml), Springy, einer an dessen Namen ich mich nicht

erinnere, Logout, Viktor, UB880D und vielleicht ein paar mehr. Angekündigt war auch Dex (Jiri Dolezal) mit seiner Riesen-Computersammlung, aber er hatte einen Motorradunfall einige Tage vor der Show und konnte daher nicht kommen.

Am morgen löste ich ein Problem beim updaten der Pentevo Firmware durch Mikezt Hilfe. Von da an kann ich TAP, SCL und SPG Files starten. Um 11:30 Uhr stiegen alle in Ihre Autos und fuhren nach Nova Bystrice, einer kleinen Stadt an der Grenze nach Österreich, etwa 15 km entfernt. Hier nahmen wir unser Mittagessen ein und besuchten ein Oldtimermuseum, was wirklich cool war. Es gab sogar einen DeLorean wie in den „Zurück in die Zukunft“-Filmen. Gleich danach ging es zurück zur Veranstaltung und ich begann mit einem Quiz. Die Aufgabe war es, den Namen eines Spiels zu nennen anhand eines Screenshots, der aber nur nach und nach auf der Leinwand aufgedeckt wurde. Ich hatte ein kleines Problem mit meinem alten Toshiba Laptop, aber Martin Borik lieh mir seinen Lenovo, so das ich das Quiz auf diesem Rechner präsentieren konnte.



Ich denke der Witz mit dem Artist II Screenshot kam gut an und es wurde viel gelacht. Auch unsere ausländischen Gäste konnten neue tschechische Wörter lernen so wie z.B. „Dva“ was „zwei“ bedeutet und wichtig ist wenn man die Fortsetzung eines Spiels benennen will.

Als nächstes war Busy dran mit der Präsentation seinen neuen 1K intros „FADE 3“. Dieses Programm nutzt eine neue Technik um Pixelblöcke zu zeigen, wobei er einen cleveren Algorithmus verwendet, basierend auf einer mathematischenSQR (a2+b2) Gleichung.

Dann zeigte P0ke seinen ZX Spectrum Vega und die Nachteile, z.B. das einige Demos die exaktes Timing erfordern nicht funktionieren. Ich fand auch heraus das mein Spiel „Boovie 2“ ohne Intro zusammengeschnitten wurde, im Vega wurde nur ein Snapshot sogar ohne Musik gespeichert. Das hat mich enttäuscht, da ich das Intro extra übersetzt und neue Grafiken extra für den VEGA eingesetzt hatte. Folgende Geräte waren auf der Show:
Zwei Sam Coupes, ein schwarzer Didaktik Gama '88, ich glaube zwei Spectrums 128K (mit Kühlrippen), einige +2s, diZZy's +2B mit Thermometer und einem MIDI keyboard, Leszek's Gummi-Speccy mit mechanischer Tastatur, STMZ800 (Hardware emulator des Sharp MZ-800 Computers und anderer Maschinen inkl. Spectrum), V6Z80P+ Platine, TDM's synth MicroKorg XL, P0ke's ZX Vega und Sillicon's C64s.

Das Abendessen am Samstag war gebucht in einem indischen Restaurant, aber ich ging nicht hin, da ich bereits zuviel gegessen hatte und übermüdet war.

Die zweite Nacht war für mich wesentlich besser, ich bemerkte nicht einmal das schnarchen von Tornado. Morgens hatte ich wieder süßes Gebäck und einen heißen Kakao vom Schulautomat. Duschen fehlte mir doch sehr, aber ich wusch meine Haare im Waschbecken der Toilette. Dann entschied ich mich mit P0ke und diZZy den Weihnachtsmarkt in der Stadt zu besuchen um Weihnachtsgeschenke für die Familie zu besorgen. Aber ich kam nur zum ersten Stand, wo ich nicht widerstehen konnte einen süßen Hasen zu kaufen und dann zurückgehen musste um wieder Geld beim Geldautomat zu holen. Ich kaufte noch ein paar Kleinigkeiten und ging zurück zur Veranstaltung wo sich jeder bereit machte für das traditionelle JHCon Sonntags-Abendessen im „Udirna“ Restaurant (Räucherkammer). Ich bestellte einen Burger und war überrascht das dieser Fleisch enthielt. Nächstes Mal muss ich damit rechnen. Danach gingen wir zurück und jeder packte seine Sachen ein. Jeder bezahlte seinen freiwilligen Eintritt (128 Kronen = etwa 5 Euro)und wir machten noch ein Gruppenfoto auf der Treppe. Wir verabschiedeten uns von allen und fuhren heim.

JHCon war nie ein Treffen bei dem es nur um Spectrum ging, aber mit der Zeit interessieren sich mehr und mehr auch für andere Computer wie alte Macintosh, ältere Handheld, Linux Geräte und anderes sowie auch andere 8-Bit Computer. So kann man jedes Jahr andere Computer dort sehen. Da die Nachfrage gestiegen ist, müssen sich Besucher immer vor anmelden beim Organisator. Einmal passierte es das mehr Leute kommen wollten als Platz da war. Das Klassenzimmer ist recht klein, es hat Platz für vielleicht 20 Leute mit Stühlen und Tischen. Daher hat die JHCon keine englische Webseite und die Informationen darüber werden nur via e-mail oder Facebook weitergegeben. Das bedeutet aber nicht, das der Organisator nicht neue Gesichter dort sehen will, aber es geht um den Platz. Wer also nächstes Mal kommen will, unbedingt vorher mit Logout sprechen. Das Datum der nächsten Party wird etwa 2-3 Monate vorher bekanntgegeben.

Factor6

Anmerkung der Redaktion: Danke für den Bericht über ein vorweihnachtliches Treffen in Tschechien. Wer live dabei sein will, kann über die Redaktion mit dem Organisator „Logout“ Kontakt aufnehmen.

TIPPS & TRICKS

Captain Kook Teil 1

Hallo liebe Spectrum Adventurefreunde,

heute haben wir uns wieder einmal ein eher unbekannteres Adventure herausgepickt, nämlich "Captain Kook" aus dem Hause The Silent Corner. Veröffentlicht wurde es bereits im Jahre 1989. Bei diesem zweiteiligen Programm verkörpert der Spieler eben jenen Captain Kook, der während einer längeren interstellaren Mission mit seinem Schiff Quareen unterwegs ist. Plötzlich ertönt ein Alarmsignal und wir werden aus dem Kälteschlaf aufgeweckt. Soviel wir mitbekommen, hat es im Maschinenraum einen größeren Brand gegeben und wir sind bemüht unser Raumschiff sicher auf einem unbekannten Planeten zu landen. Damit steht aber auch schon unser Ziel fest. Wir wollen so schnell wie möglich wieder von diesem Planeten runter und nach Hause. Aber dazu müssen wir erst einmal unser Schiff wieder flott bekommen.

Soviel zu der kurzen Hintergrundgeschichte dieses Adventures. Kommen wir nun zu der Lösung des ersten Programmteiles. Der Lösungsweg umfaßt nur 14 Locations. Damit sehen wir schon, daß wir bei diesem Spiel nicht weit rumkommen. Trotzdem beinhaltet die Lösung einige knifflige Rätsel insbesondere bei Gegenständen die nicht so offensichtlich zu sehen sind und bei Aktionen die manchmal einer recht eigenwilligen Interpretation bedürfen. Aber ihr werdet im Verlauf der Lösung selbst erkennen, was wir damit meinen.

Kommen wir jetzt aber, wie gewohnt, vorab zu den Locationsbeschreibungen und den gefundenen Gegenständen:

01) The bridge of the survey-ship Quareen
02) The teleport chamber / spacesuit, remote control
03) The weapons room / security hatch
04) The V-O drome
05) The galley / large metal canister
06) The blackened remains of the engine room
07) Records and stores compartment / plench, readout, deciphered copy, resistor, card, lump of saturnium
08) The communications room / message
09) The auto-navigation room
10) The planetary information compartment / ball, pair of gloves
11) The laboratory / lever, small phial
12) The interior of the booth / coil of rope
13) The energy conversion plant / powerpack
14) The observation dome / radio

Ja, das wars schon. Mehr Räume gibt es auf unserem Lösungsweg nicht zu besuchen. Deshalb geht es jetzt auch gleich weiter mit den schrittweisen Lösungshinweisen:

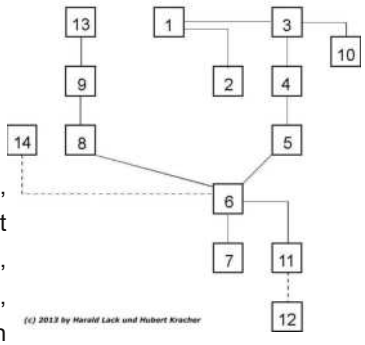
Wir starten im Kälteschlaf irgendwo auf der Brücke unseres kleinen Raumschiffes.....

push red button, d, x bulkheads, get suit, wear it, u, e, s, s, sw, s, get plench, n, nw, n, stop disc with plench, s, se, ne, remove suit, open tap with plench, l (8x), wear suit, sw, pull lever, nw, touch set, se, ne, n, n, touch hatch, d, x recess (wir finden einen interessant aussehenden Ball - aber jetzt lassen wir noch die Finger davon), x recess, get gloves, wear it, get ball, u, s, put ball in cavity, spin ball:

videorb with
handling gloves
spacesuit
operational radio
remote control
card
phial

remove gloves, drop it, s, sw, break panel with lever, d, x paraphernalia, get phial, enter booth, get rope, out, u, nw, touch set, x printer, get message, se, s, x computers, get readout, feed message into slot, l (14x - abwarten und Tee trinken ist jetzt angesagt), x slot, get copy, read it, type issue resistor, type issue card, type issue ore, get all, drop copy, n, ne, open pad, insert resistor with plench, drop plench, touch pad, sw, nw, n, n, put ore in chute, get powerpack, s, s, se, move left, pull ring, put powerpack in radio, get radio, wear it, help, tie rope to stanchion, d, d, enter booth, insert card into aperture, put readout on glass, x readout:

V55 39-1/2...uncharted
V55-39-3.....2329 <- die hier brauchen wir noch und merken sie uns deshalb
V55-39-4.....1842
V55-39-5.....4985
V55-39-6.....3242
V55-39-7.....9327
V55-39-8.....6335
V55-39-9.....3008



get readout, get card, out, u, ne, n, get gloves, wear it, get ball, n, w (Kreeg meldet sich), push blue button, d, x banks, get remote, key 2329, push button, enter pad

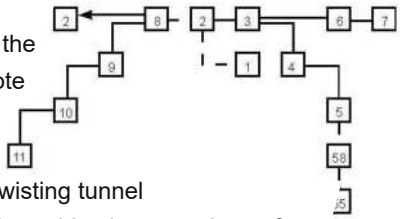
So das war das ziemlich unspektakuläre Ende des ersten Teiles dieses Adventures. Wir notieren uns noch schnell den Code für den zweiten Teil und dann kann es los gehen mit der Erkundung unserer Umgebung und dem Plan unserer Rückkehr zu unserem Heimatplaneten.

Weiter gehts mit dem zweiten Teil unserer Adventurelösung zu "Captain Kook". Nach dem relativ kleinen und nicht zu anspruchsvollen ersten Teil der Lösung, kommen wir nun zum Abschluß des Gesamtvorhabens. Dieser zweite Teil ist an sich auch nicht "so" groß, aber er besitzt einen Tunnelabschnitt mit doch 41 Locations, der uns somit zu ein paar Locations mehr

bringt als der erste Teil. Allerdings ist die Tunnelsequenz doch etwas liebelos ausgefallen, die Beschreibungen weichen nicht voneinander ab und somit erscheint die ganze Sektion etwas langatmig zumal man auch keine verschiedenen Richtungsangaben, die einen eventuell in die Irre locken könnten, vorfindet. Aber wir wollen nicht zu viel meckern, es gibt wieder ein paar unsichtbare Dinge zu finden und das eine oder andere Rätsel zu lösen. Also laßt euch wieder überraschen. Gleich zu Beginn folgt jetzt wieder die Locationsübersicht zum abgedruckten Plan mit den vorkommenden Gegenständen:

Captain Kook
Teil 2

01) The crater of a dormant volcano / large imposing statue, radio



02) A large cave inside the volcano / casket, remote control

03) The hot and humid confines of a tight and twisting tunnel

04) Base control room / cyanide charges, piece of rag, glass fragment, diode

05) A dimly-lit chamber

06) The tunnel ends abruptly

07) A basalt outcrop on the slopes of the volcano / large granite boulder, chunk of lodestone

08) The interior of the robot´s head / length of fluorescent rope

09) Aided by the dim lighting you carefully pick your way down a rusted spiral staircase

10) Further down the unsteady staircase

11) It´s brighter here at the bottom of the staircase

12) Motu Nui landing pad

13) A clearing in the forest

14) A dusty track which cuts a winding path through dense scrub and large tree stumps / stone table

15) A gloomy chamber with hanging cobwebs / mutekey, web

16) A dank and murky tunnel leading north-south A

17) A dank and murky tunnel leading north-south B

18) A dank and murky tunnel leading north-south C

19) A dank and murky tunnel leading north-south D

20) A dank and murky tunnel leading north-south E

21) A dank and murky tunnel leading north-south F

22) A dank and murky tunnel leading north-south G

23) A dank and murky tunnel leading north-south H

24) A dank and murky tunnel leading north-south I

25) A dank and murky tunnel leading north-south J

26) A dank and murky tunnel leading north-south K

27) A dank and murky tunnel leading north-south L

28) A dank and murky tunnel leading north-south M

29) A dank and murky tunnel leading north-south N

30) A dank and murky tunnel leading north-south O

31) A dank and murky tunnel leading north-south P

32) A dank and murky tunnel leading north-south Q

33) A dank and murky tunnel leading north-south R

34) A dank and murky tunnel leading north-south S

35) A dank and murky tunnel leading north-south T

36) A dank and murky tunnel leading north-south U

37) A dank and murky tunnel leading north-south V

38) A dank and murky tunnel leading north-south W

39) A dank and murky tunnel leading north-south X

40) A dank and murky tunnel leading north-south Y

41) A dank and murky tunnel leading north-south Z

42) A dank and murky tunnel leading north-south AA

43) A dank and murky tunnel leading north-south AB / fuel transporter

44) A dank and murky tunnel leading north-south AC

45) A dank and murky tunnel leading north-south AD

46) A dank and murky tunnel leading north-south AE

47) A dank and murky tunnel leading north-south AF

48) A dank and murky tunnel leading north-south AG

49) A dank and murky tunnel leading north-south AH

50) A dank and murky tunnel leading north-south AI

51) A dank and murky tunnel leading north-south AJ

52) A dank and murky tunnel leading north-south AK

53) A dank and murky tunnel leading north-south AL

54) A dank and murky tunnel leading north-south AM

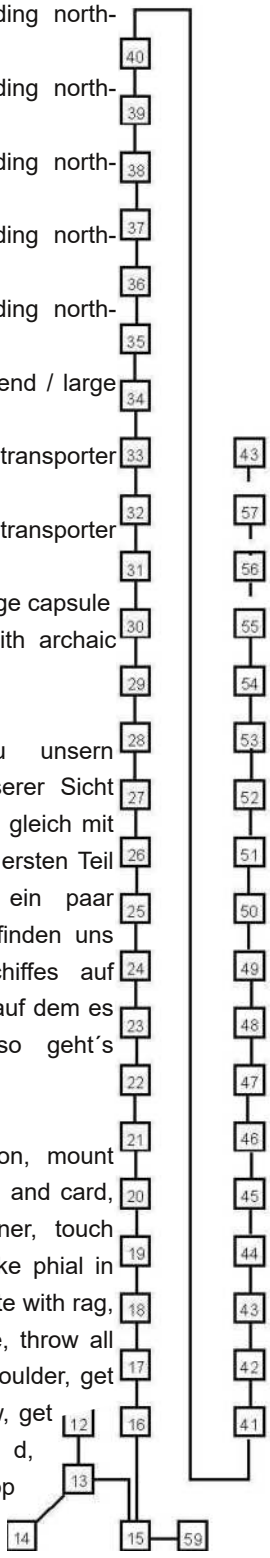
55) The tunnel comes to an abrupt end / large capsule, fuel transporter

56) Standing inside the open-topped transporter A

57) Standing inside the open-topped transporter B

58) The ore processing chamber / large capsule

59) A spherical chamber packed with archaic apparatus



Das waren die Locations zu unsern Lösungshinweisen. Da es aus unserer Sicht nicht viel zu sagen gibt, machen wir gleich mit der Lösung weiter. Wir haben ja im ersten Teil unser Raumschiff erkundet und ein paar nützliche Dinge gefunden. Jetzt befinden uns also ausserhalb unseres Raumschiffes auf irgendeinem unbekannten Planeten auf dem es auch noch Vulkane gibt und so geht´s weiter.....

wipe statue, key 1835, push button, mount head, push button, e, d, d, drop ball and card, remove gloves, drop it, u, x corner, touch keyboard, x hole, get all, u, w, shake phial in rag, put phial in mouth, e, e, wipe plate with rag, drop all except charges, touch plate, throw all charges, remove suit, drop it, e, x boulder, get lodestone, w, get all, wear suit, w, w, get casket, open door, get rope, d, d, d, drop diode, cut rope with glass, drop glass, tie cord to casket, tie strand to

lodestone, lower casket, lower lodestone, raise lodestone, raise casket, get saturnium from casket, (jetzt immer rauf und runter bis wir die Diode zurück bekommen - es ist unsere einzige Lichtquelle - kann aber mitunter etwas Geduld erfordern bis es klappt), raise casket (falls es gerade unten ist), drop it, u, u, u, w, e, d, d, get card, put it in slot, s, sw, push tree, put rag on table, get rag, ne, burn bracken, d, x skeleton, get mutekey, get web

Wichtiger Hinweis: Der Tunnel, den wir jetzt betreten ist ca 40 Räume lang. Früher oder später auf unserem Weg durch den Tunnel begegnen wir einer Spinne -- meist ist sie irgendwo um den 15. Raum des Tunnels. Wenn wir das Spinnennetz haben, können wir die Spinne aufnehmen. Wir müssen sie unbedingt einfangen bevor wir weitermachen können.

n (28x bis wir zum transporter gelangen), push transporter north, n (12x bis zum Ende des Tunnels), drop all except diode, get capsule, go transporter, push wall, drop capsule, get out of transporter, push transporter north, n (12x oder bis zum Ende des Tunnels), get all, n, feed mutekey into hole, put saturnium on pad, touch hatch, get gloves, drop web, get spider from web, put spider on ball, touch hatch, put gloves on pad, get capsule, s (41x), e, put capsule in chute.

Das wars. Die "final message" erscheint und wir haben das Adventure erfolgreich bestanden. Hinterher erfahren wir noch, daß dies alles geplant und Teil eines höchst geheimen Vorhabens war. Deshalb konnten wir auch im Vorfeld nicht über die Aktion unterrichtet werden. Naja, in der Zukunft ist es auch nicht recht anders wie in der realen Welt. Jetzt können wir uns aber endlich sicher auf den Heimweg machen.

Bis demnächst hier an dieser Stelle mit einer neuen Lösung.....
(c) 2013 by Harald Lack und Hubert Kracher

SPECTRUM SOFTWARE VON 2014 BIS 2016

Durch den langen Abstand zwischen dem Erscheinen unseres Magazins, sind es sehr viele Spiele erschienen über die wir noch nicht berichtet haben. Dieser Artikel soll einen Überblick geben über die Releases von Mitte (als die letzte Scene-Ausgabe geplant wurde) bis heute. Da wir festgestellt haben, dass immer mehr Spectrum – Software erscheint, beginnen wir in dieser Ausgabe zunächst mit den Programmen bis zum Jahreswechsel 2014/2015. In der nächsten Ausgabe wollen wir dann 2015 komplett aufarbeiten um dann in der übernächsten Ausgabe bis zum aktuellen Zeitraum aufzuschliessen.
Beginnen wollen wir mit den Spielen.

Spieleszene 2014

Wir haben natürlich versucht alle Spiele aufzuzählen, aber möglicherweise ist uns das nicht gelungen, den überall in der Welt erscheinen noch Spectrum-Programme und es gibt kaum eine einheitliche Plattform. Zudem sind natürlich viele russischen Programme auf TR-DOS und hierzulande dann nur Beta-Disk Usern oder den Nutzern von Emulatoren zugänglich. Die besten Programme allerdings versuchen wir immer umzusetzen auf MB02, Opus und +D und bringen die dann auf unsere SCENE+ Diskette.

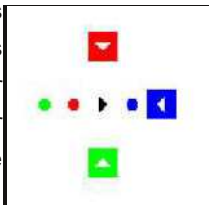
Speedball - Kabuto Factory

Speedball ist eine Flippersimulation die auf einer spanischen Arcade-Party vorgestellt wurde. Es gibt 3 Versionen, die sich vom Hintergrund her unterscheiden. Technisch ist es drei mal dasselbe Spiel und auch wenn ich mich immer wieder freue mal was neues zu sehen und das Thema „Flipper“ beim Spectrum ja bisher nicht gerade überlastet ist, dieses Spiel nervt. Der Ball ist langsam und „beept“ bei jedem anecken. Durch dieses Beepen unterbricht auch noch die sowieso schon langsame Animation und es ruckelt noch mehr. Auf meiner Scala von 100 Punkten bekommt dieses Spiel gerade mal 15 Punkte, dies wegen der ordentlichen Grafik und dem Begrüßungs-AY-Sound. Das wars aber schon, Spielspaß quasi null.

Altair - Immensa Bola de Manteca

Dieses Spiel ist die Wiedergeburt eines Arcade-Klassikers aus dem Jahre 1981. Es ist aber eine nette Ballerei. Interessant dabei ist, das das Raumschiff nicht nur am unteren Bildschirmrand festklebt, sondern sich frei bewegen kann und durch die Richtungsänderung auch die Schussrichtung wechseln kann. Die Schüsse und Explosionen sind gut gemacht, das Spiel ist schnell aber nicht zu schnell. Der Beeper nervt nicht und es kommt ein richtiges 80er Jahre Feeling auf. Kein Hit, aber ein nettes Spiel für zwischendurch. Punktabzug für die schlichte Grafik, aber insgesamt würde ich sagen 50 Punkte.

Game about Squares - Mborik



Wer hätte es gedacht, es geht um Quadrate. Aber in besonderer Art und Weise, den es handelt sich um ein kniffliges Denkspiel. Die Quadrate bewegen sich nur jeweils in die angegebene Richtung und durch ein geschicktes Zusammenspiel muss jedes Quadrat in das vorgesehene Feld. Richtig knifflig und der Sound nervt nicht. Abzug gibt’s für die sehr einfache Grafik, aber ich denke 65 Punkte sind ein gutes Spiel wert.

Ninja Twins. Going to Zedeaks - Sam Style&Mayhem&Skrju

Einige der eingereichten Beiträge beim RETRO GAMES BATTLE 2014, einem Online-Wettbewerb, haben wir auf der letzten Scene+ veröffentlicht. Dieses Spiel hier nicht, aber dazu gibt es keinen Grund. Ninja Twins ist ein typisches Spectrum Spiel bei dem man nicht versucht mit heutigen Gigabytes mitzuhalten, sondern dafür ein kniffliges Denkspiel schafft. Man muss mit

einer bestimmten Anzahl von Zügen ans Ziel kommen, sollte aber bedenken, das der Zwilling jeden Schritt in eine Richtung mitmacht. Wird nur einer der Zwillinge verwundet, ist das Level nicht geschafft. Das Spiel ist wirklich schwer, aber machbar. Die Grafik ist gut gemacht, aufwändig auch die Hintergrundgrafik die in 3 verschiedenen Geschwindigkeiten scrollt. Dazu ist die Musik recht unterhaltsam, nach Bedarf aber auch abschaltbar. 75 Punkte für ein Spiel das Spaß macht und schon fast auch als Demo durchgehen würde.

Captain Drexx - Hacker VBI

Dieses Spiel hat es letztesmal nicht auf die Scene+ geschafft, weil es nur auf TR-Dos veröffentlicht wurde und daher noch konvertiert werden muss. Aber es ist wirklich ein tolles Konzept: Die eigene Raumstation soll gegen Eindringlinge verteidigt werden, dazu stellt man Fallen an den richtigen Stellen auf. Lemmings einmal andersrum, anstatt die Lemminge zu schützen, muss man sie diesmal vernichten. Der Vergleich mit Lemmings mag hinken, es bleibt aber ein gutes Spiel mit einer sehr guten Idee, Grafik im oberen Bereich und fetzigem Sound im Menü und Intro. Während des Spiels gibt es nur Soundeffekte. Die Levels werden immer schwieriger und die Zeit läuft rasch. Man kommt ganz schön ins schwitzen. Gut ist, das auch eine Maussteuerung eingebaut ist, dieses Spiel eignet sich sehr gut dafür (wieder ein Vergleich zu Lemmings). 80 Punkte ist mir das Spiel wert, die Grafik ist gut, könnte aber besser sein, während des Spiels kein Sound und am meisten Abzug gibt es dafür, das das Spiel nur in TR-Dos releast wurde. Schauen wir was unsere Hacker draus machen.

Leonardo Lost Last Invention - Gabriele Amore

Das Erscheinen von AGD (dem Arcade Game Designer) hat zwei Seiten: Die Gute ist, dass viel mehr Spiele herauskommen und auch Leute mit wenig Programmierkenntnissen Spiele erstellen können. Die Schlechte ist, wir können nicht mehr nachkommen, alle zu testen und haben mittelerweile von Herumhüpfen in Plattform-Games die Nase voll. Seit 33 Jahren (dem Alter von Jet Set Willy) hat sich hier teilweise wenig getan. Also hier der Aufruf an angehende Game designer: Ihr braucht eine neue Idee für solche Spiel um neuen Spielspaß zu erzeugen. Leonardo hat das Ringsherum optimiert und ist daher noch mal ein Vorzeigebeispiel: Intro-Bild mit verschiedener Musik, 3 große Level. 25 Punkte.

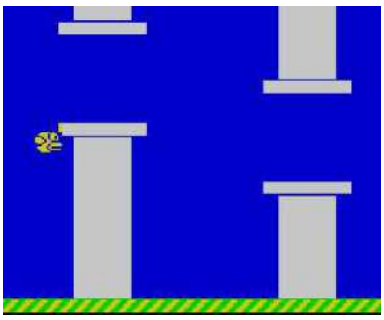
Guerro Ninja - Fabio Didone

Zuerst war ich auf ein Kampfsportspiel eingestellt, aber Guerro Ninja entpuppt sich dann doch eher als Plattform Spiel. Man muss 5 Gegenstände (in dem Fall Waffen) sammeln ohne seine 11 Leben (Ninja ist offenbar verwandt mit Katze) zu verlieren. Das klingt einfacher als es ist, allerhand Gegner tummeln sich in den verschiedenen Bildschirmen und nicht nur einmal verliert man ein Leben, kaum das man den Bildschirm betritt. Als Extra hat man einige Wurfsterne, was aber beim verteidigen nicht sehr hilft, da man pro Gegner 3 Wurfsterne braucht. Man findet zwar immer wieder Wurfsterne, aber besonders viel werden es nie.

Damit sind wir auch schon bei der Bewertung: Die Grafik ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders. Der Ninja nett animiert, aber nur weiß, wie alle anderen Sprites auch. An Sound gibt es eine Beeper-Titelmelodie und Hüpf- und Schussgeräusche (beim Wurfstern?). Insgesamt ein Spiel das etwas besser ist als die meisten Plattformer die ich in letzter Zeit sehe, aber einfach auch nicht wirklich gut. 40 Punkte.

Flappy Bird - Rafal Miazga

Endlich gibt es wieder eine Conversion eines bekannten Hits. Flappy Bird wurde schon auf Android bekannt und hat nun den Spectrum erreicht. Dabei ist das Spiel eigentlich wie für den Spectrum gemacht: Es ist einfach und macht Spaß. Man steuert den Flügelschlag eines kleinen Vogels und dirigiert so die Flughöhe. Um nicht gegen ein Hindernis zu fliegen, muss man immer die Richtige Flughöhe erreichen, was gar nicht einfach ist, den die Eranziehungskraft und eine gewisse Trägheit muss man einkalkulieren. Es braucht viel Übung um wirklich ein Level zu Ende zu fliegen und dann wartet schon das nächste Level. Die Grafik ist schlicht, aber dem Original gegenüber sehr gut umgesetzt. Der Vogel ist nett animiert, die Musik ein Ohrwurm (AY). Eine sehr gute Umsetzung und ein Spiel das Laune macht. Bravo, 85 Punkte!



2048 - Arda

Soweit ich weiß kommt eine weitere Umsetzung eines Hits von anderen Systemen diesmal aus der Türkei. 2048 ist ein einfaches Strategiespiel. Auf dem Spielfeld stehen zu Beginn 2 Spielsteine mit einer 2 darauf. Nun kann man alle Spielsteine in jeweils eine Richtung, also oben, unten, links oder rechts schieben. Treffen 2 Spielsteine gleichen Wertes dabei aufeinander, addieren sie sich. Mit jeder Bewegung kommt ein neuer Spielstein mit Wert „2“ hinzu. Aus meinen 2 Anfangsspielsteinen wird dadurch natürlich eine 4. Bald habe ich 2 Vierer und mache daraus 8. Ziel ist es möglichst viele Spielsteine mit insgesamt dem höchsten Wert auf das Spielfeld zu bringen. Auch wenn ich es noch nicht geschafft habe, gehe ich davon aus das die Werte sich bis 2048 addieren. Das Spiel ist sehr einfach gemacht, ich vermute kompiliertes Basic. Aber es funktioniert und es macht wirklich Spaß. Die Geschwindigkeit

könnte schneller sein, ist aber ausreichend. Sound gibt es nicht. Leider ist das Spiel so schlecht präsentiert, das ich zu Beginn gleich den Reset Knopf drücken wollte, aber wie gesagt, dann hatte ich einen Riesenspaß. Trotzdem, Abzüge für die Grafik und den Sound. Es bleiben 55 Punkte reiner Spielspaß.

Ninjajar! - Mojon Twins

Auf einmal war da die Nachricht: Letzte Nacht ein Spiel programmiert... schauen wir mal... unglaublich. Das Spiel ist eine Mischung aus Super Mario und Dizzy. Man hüpft über Hindernisse, schlägt aber auch sowohl Monster als auch Mauern ein und kann auch noch in Shops Hilfsmittel kaufen. Manch Rätsel will gelöst werden um letztlich seine Geliebte in die Arme zu nehmen. Immer zur Seite steht „Mack“, der uns mit Tipps auf der Mission begleitet und so uns hilft im Spiel zurecht zu finden. Die Grafik ist wie von Mojon Twins gewohnt klasse. Die Sprites sind gut gezeichnet und animiert, die Bewegungen flüssig und schnell. Der Sound ist erste Klasse, beinhaltet mehrere Stücke und erhöht den Spaß Faktor noch mehr. Dies ist eines der Spiele mit denen ich mich bestimmt noch lange beschäftigen werde, den es ist sehr umfangreich und macht Spaß. In einer Nacht glaube ich nicht das das programmiert werden kann, auch wenn man eine umfangreiche Datenbank hat wie die Mojon Twins Spielefabrik. Seis drum, ein super Spiel, einzig nicht ganz orginell, da alles irgendwie schon mal da war. 90 Punkte sind es allemal.

Sir Froggy - Lubiterum

Man sollte meinen es gibt genug Plattform-Spiele, aber da kommt noch eines. Jedoch ist dieses Spiel wieder komplett anders als die anderen. Erstens ist es nicht mit AGD gemacht und zweitens hat es einen ganz anderen Ansatz zur Steuerung. Der Frosch, der übrigens eigentlich ein verzauberter Prinz ist, läuft nämlich nicht durch den Screen, er hüpft. Ähnlich wie bei einem Golfspiel setzt man den Winkel und die Sprungkraft und hofft das der Frosch auf die gewünschte Plattform springt, ohne gegen eine Wand oder gar einen der vielen Gegner zu fliegen. So ist dieser Plattformer innovativ und macht auch Spaß, wobei man auch ganz schön gefrustet sein kann mit dieser Steuerung. Die Grafik ist mittelprächtig, der Hintergrund ganz nett, der Frosch zwar nett animiert, aber doch etwas zu durchsichtig. Dem Spiel tut das nicht unbedingt einen Abbruch, aber in Zeiten in denen Multicolour-Spiele erscheinen ist so ein Sprite ein Rückschritt. Der Sound beläuft sich auf einen kurzen Song im Hauptmenü und Hüpfgeräusche. Auch hier hätte man mehr machen können. Die innovative Idee ist gut, die Umsetzung hätte besser sein können. Insgesamt ein Spiel das man mal spielt, dann aber wieder zur Seite legt. 45 Punkte sind denke ich nicht zuviel und nicht zu wenig.

Land of Mire Mare - Luca Bordoni,Jarrod Bentley,Mr. Beep

Das AGD mehr kann als nur die gleichen Plattform-Spiele, beweist dieses Spiel. Mire Mare ist ein von Ultimate damals geplantes Fortsetzungsspiel nach Underworld, was nie auf den Markt kam. Wenn es den aber releast worden wäre, könnte es so aussehen wie dieses Spiel, den herausgekommen ist quasi eine neue Version von Sabre Wulf. Das Spiel emfinde ich langsamer als Sabre Wulf und auch schwieriger. Die Gegner verfolgen einen richtig und das Labyrinth ist verzweigter und man bleibt leicht an einer Ecke hängen. Die Aufgabe ist auch nicht einfach, man muss 3 Juwelen finden und dazu verschiedene Gegener besiegen für die es unterschiedliche Waffen gibt. Natürlich kann man immer nur eine Waffe tragen. Ich weiß nicht ob Mire Mare eine Art Sabre Wulf 2 sein sollte, den eigentlich hatte man sich ja auf die Isometric 3D Games schon versteift. Aber es ist eine nette Idee und am Ende auch ein gutes Spiel, leider kein sehr gutes. Die aggressiven Gegner nerven, und das Sprite ist zu langsam. Grafisch ist es wirklich gut, schön bunt und gut animiert. Auch der 48k Anfangssound gefällt und wirkt ebenfalls wie ein Ultimate – Sound. Künstlerisch wertvoll, vom reinen Spielgehalt her ein Spiel wie es leider schon öfter gab, zwar gut, aber nicht sehr gut. Daher auch 65 Punkte.

Kyd Cadet 3 - Paul Jenkinson

Nach Teil 1 und 2 folgt nun auch der dritte Teil des Weltraum – Abenteuers und ich muss sagen man merkt das mit mehr Erfahrung die Spiele immer besser werden. Dennoch bleibt es ein einfaches Plattform-Spiel, man hüpft über Hindernisse und allerlei Gefahren. Kyd kann schiessen, aber nicht alle Gegner lassen sich so ausschalten. Aufpassen muss man auf seinen Sauerstoff-Vorrat, den sollte man immer rechtzeitig auffüllen. Die Grafik ist wirklich sehr gelungen und würde ich im oberen Bereich ansiedeln. Das Spiel ist für 48k und hat daher auch keinen AY-Sound, ebenso aber auch keine Beeper-Titelmelodie. Bis auf Schuss und Hüpfgeräusche ist es also eher ruhig. Das Spiel ist sehr spielbar und macht auch Spaß. Trotz der guten Grafik...das reicht einfach nicht. Die Spielidee ist überaltert und großartig neues bringt auch der dritte Teil nicht. Der Sound fehlt völlig und generell ist das Spiel zwar gut spielbar, aber langsam. Etwas mehr Tempo wäre wohl nur möglich, wenn man statt AGD eine eigene Engine entwirft. Wirklich meinen Respekt vor der Programmierleistung, ich könnte das niemals. Aber trotzdem könnte es einfach etwas orgineller sein. Daher in erster Linie für die Grafik 60 Punkte.

Zombie Terror - Kabuto Factory

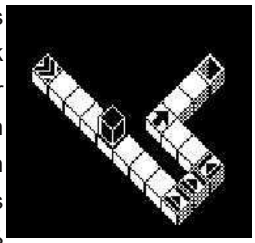
Inspiriert von den Zombie Filmen der 80er entstand dieses etwas andere Adventure. Man sieht einen Bildausschnitt und erhält die Optionen die man hier hat. Zum einen also die Richtungen in die man gehen kann, oder weitere Aktionen wie z.B. Gegenstand aufnehmen etc. Das ganze ist recht einfach, man drückt für die Aktion nur eine Taste. Hat man Pech, ist man in eine Richtung gegangen in der ein Zombie lauert. Das Ergebnis wird dann per Zufall ermittelt, wobei man selbst 10 Lebenspunkte hat, ein Zombie nur 2. Außerdem hat man 2 Angriffe der Zombie nur einen. Hat man also Glück, so ist der Zombie mit dem ersten Angriff erledigt. Aber der nächste Zombie kann schon in einer Richtung lauern... Die Grafik ist wirklicht gut gemacht, das Spiel selbst einfach mal was anderes, verzichtet aber auf jedes Geräusch. Der Spielspaß lässt nach kurzer Zeit nach, man erarbeitet sich durch ausprobieren eine Karte und irgendwann entkommt man dann auch, um dann im zweiten Teil weiterzumachen. Für den Ton soll übrigens ein Audio-File sorgen, welches man sich herunterladen kann. So scheint das Spiel von vorneherein mehr für PC und Emulator gemacht zu sein, als für den echten Spectrum. Ein Umstand den ich nicht gut finden kann. Nett finde ich generell, das Kabuto Factory seine Spiele für viele Systeme entwickelt, es gibt sogar eine ZX81 Version. Dadurch macht die Spectrum-Version aber nicht mehr Spaß. Wegen des nur kurz anhaltenden Spielspaß nur 30 Punkte, hätte mehr draus werden können.

Godkiller - Cthonian Godkiller

Mit „La Chuerra“ ist von den Mojon Twins gibt es eine Engine um Spiele auf dem Spectrum zu programmieren. Es ist nicht so einfach wie bei AGD und es läuft auch nicht auf dem Spectrum, sondern auf dem PC unter „C“. Aber auch dieses Tool wird immer mehr genutzt, so auch für vorliegendes Erstlingswerk von Cthonian Godkiller. Die Story spar ich mir, man muss in einem Labyrinth einige Gegenstände finden um das Spiel zu lösen. Das ganze hat leider auch nichts neues mehr seit Sabre Wulf, aber wenigstens hat man eine Waffe die man unendlich oft abschiessen kann. Dieser Umstand macht das Spiel relativ leicht und ich machte mir Hoffnung das Spiel schnell lösen zu können. Dies hätte ich vermutlich auch, wenn ich eine Karte angelegt hätte und so meinen Weg gefunden hätte. Das war mir aber zu aufwändig und ich habe die Lust verloren. Einzig das es so einfach erscheint macht dieses Spiel für Gelegenheitsspieler vielleicht interessant, ansonsten ist es eher langweilig. Der Grafik sieht man an, das sie nicht auf dem Spectrum entstanden ist. Sie ist aber bunt und detailliert. An Sounds gibt es einen guten AY-Sound zu Beginn, das war es aber auch. Das Spiel ist nur für 128k Rechner, was wohl auch der Grund ist warum ich es nicht auf Anhieb lösen könnte. Das Labyrinth ist riesig, die Motivation es zu erkunden aber gering. Vor vielen Jahren wäre es ein Hit gewesen, jetzt sind es nur noch 50 Punkte. Trotzdem, für ein Erstlingswerk alle Achtung, man kann sich ja noch steigern.

X=Y=Z - Bob Smith

Bereits 2009 begeisterte uns Bob Smith mit W*H*B* . Nun endlich kommt der Nachfolger, X=Y=Z. Wer nun nur neue Levels erwartet in denen er die Quader durch ein Labyrinth bewegt, vergisst das Bob dazwischen auch „All present and correct“ veröffentlicht hat und in diesem Spiel musste man Pakete ans Ziel lenken in dem man Zeiger auf dem Weg gelegt hat. Ähnlich ist es auch in diesem Spiel, nur das es um 3D Würfel geht und das das Spiel etwas komplexer ist. Man kann ohne Zeitlimit aus einer bestimmten Anzahl von Richtungsverändernden Hilfsmittel wählen um den Weg für den Würfen vorzubereiten. Den Erfolg sieht man danach, entweder es klappt, oder man hat einen Denkfehler gemacht. Im Test bin ich nicht weit gekommen, das Spiel reizt mich aber und ich werde es sicher mal wieder versuchen. Die Grafik ist monochrome, nicht schlecht, aber auch nichts besonderes. Bei Spielbeginn sowie bei Game Over hört man einen guten Beeper Sound, auch sonst gibt es nur wenige Beep-Töne. Dem Spielspaß tut es keinen Abbruch und das ist das wichtigste. 80 Punkte für eine neue gute Idee, bei der mehr Grafik und Sound auch nicht nötig sind.



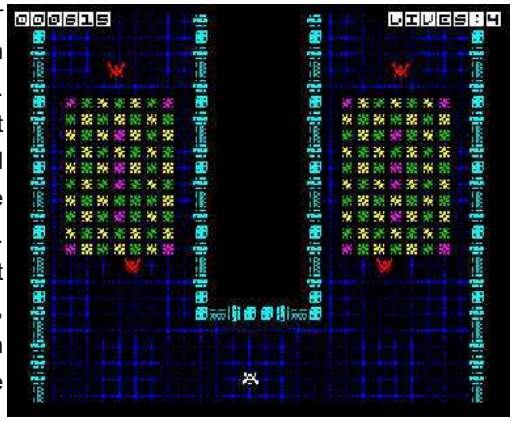
First World Problems - ZX Studio

Wieder ein Programm das mit La Chuerra entstanden ist. Es hat sogar bei Speccy Jam, einem Programmierwettbewerb, mitgemacht und zumindest Beachtung gefunden, wenn auch nicht gewonnen. Tatsächlich, wenn man nicht so viele Plattform-Spiele gesehen hat wie ich in letzter Zeit, dann mag es einem ganz lustig vorkommen. Es unterscheidet sich auch von vielen anderen Spielen, zumindest sieht die Grafik nicht so aus wie direkt von Jet Set Willy entnommen. Das Sprite ist schnell und die Steuerung nach etwas Gewöhnung wirklich gut. Aber es bleibt eben ein Plattform Spiel bei dem man von einem Raum zum anderen hüpft, Gegenstände finden muss die einem dann andere Türen öffnen und letztlich zum Ziel führen. Die Idee ist einfach schon zu alt. Was mich aber besonders ärgerte: Das Spiel hat einen Bug. Ich bin gleich im ersten Raum in eine Pfütze gefallen und konnte nicht mehr raushüpfen, sondern verlor alle Leben. Dummer Zufall dachte ich, aber beim erneuten Spielen fiel ich in eine andere Pfütze und wieder konnte ich nicht heraushüpfen. So ein Spiel gehört überarbeitet und nicht releast. Die Grafik ist hübsch gemacht und es gibt eine 128k Version mit AY-Sounds, auch bei den Effekten. Eine Melodie im Spiel gibt es nicht. Aber mit dem genannten Bug ist der Spielspaß vollends dahin und das Spiel nutzlos. 10 Punkte für den Versuch, mehr gibt es höchstens bei einem Update.

Sector Invasion - Denis Grachev

Ein Ballerspiel ist immer kurzweilig und mal was anderes. Dieses hier kann als eine Mischung aus Breakout und Space Invaders beschrieben werden. Aliens bewegen sich über den Bildschirm, während man selbst am unteren Rand des Bildschirms klebt und versucht die Steine in der Bildschirm-Mitte abzuschiessen. Diese Steine sind aber zugleich auch

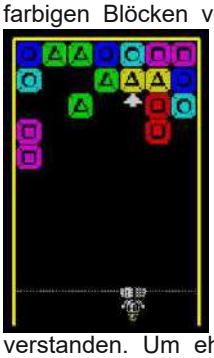
Schutzschild vor den Schüssen der Aliens. Trotzdem schafft man ein Level nur, wenn alle Steine weg sind. Das Spiel ist relativ simpel, daher kann man grafisch keine Kunstwerke



erwarten, die Grafik ist aber bunt und gut. Sound ist sowohl für 48k als auch für 128k vorhanden, bei letzterem auch während des Spiels. Besonders das Musikstück am Ende kann einem Star-Wars Fan nur gefallen... Das Spiel selbst ist erfrischend anders und macht einfach Spaß so das ich gleich nochmal eine Runde zocken muss. Gesamt-Wertung 75 Punkte.

The Legend of Traxtro - Reidrac

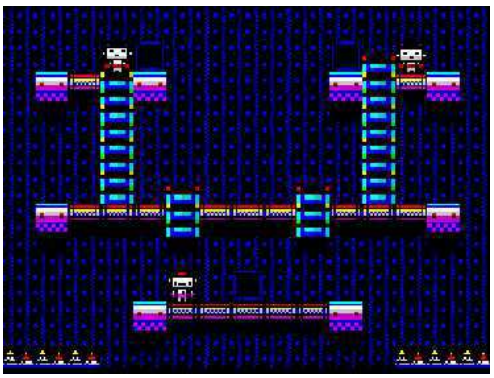
Auf den ersten Blick vermutete ich ein Tetris-ähnliches Spiel, tatsächlich ist es aber etwas komplizierter. Man hat ein Feld mit farbigen Blöcken vor sich und kann diese Blöcke herbeamen



(max. 3 auf einmal) und wieder aufs Feld schiessen. Hat man mindestens 3 Blöcke einer Farbe so zusammen, lösen sie sich auf. Das Spiel ist etwas kompliziert, weil man natürlich ständig mit unterschiedlichen Tasten für das herholen und wieder hinschiessen der Blöcke agieren muss. Schnell hat man aber das Spielprinzip verstanden. Um ehrlich zu sein hält die Motivation nur nicht lange. Die Spannung besteht daraus, das die Blöcke immer schneller eine Reihe weiter nach unten schieben, kommt ein Stein an den unteren Rand, ist das Spiel aus. Es ist klar das dies irgendwann passieren wird, weil irgendwann ist es einfach zu schnell. Es geht also nur darum wieviel Punkte man vorher macht. Hier wären verschiedene Level und Überraschungen motivierend gewesen. Es ist aber eben nur ein einfaches kleines Spiel und als solches hat es seinen Reiz, aber dafür gibt es nicht viele Punkte. Die Grafik ist ausreichend, Sound gibt es vom Beeper zu Beginn und am Ende und natürlich einige Effekte. Insgesamt 50 Punkte für ein wenig Spielspaß.

MultiDude - Denis Grachev

Denis ist ein sehr fleißiger Spieleauthor und er nutzt auch gerne die neuen Multicolour-Möglichkeiten. So ist das vorliegende Spiel MultiDude sehr farbenfroh und kommt auch in 3 Versionen, für 48k mit Beeper, mit AY (128k) und Pentagon. Die ersten beiden habe ich mir angeschaut, grundsätzlich sind sie gleich, aber bei der AY-Version läuft während des Spiels eine Musik, bei der Beeper-Version nur Effekte. Zum Spiel selbst: Das Spiel ist komplett auf einem Bildschirm, da ist ein Männchen das man spielt und ein Ausgang. Das Männchen muss zum Ausgang. Klingt einfach, wird aber komplizierter. Den natürlich gibt es Hindernisse. Keine schiessenden Aliens, sondern logische Aufgaben zum knobeln, z.B. Felder über die man nur 1 x laufen kann oder Kisten die man wegschieben muss. Noch kein Problem? Der Beginn war nur der Intro-Screen, im Spiel hat man dann fast immer mindestens 2 Figuren die zu unterschiedlichen Ausgängen müssen. Das Level ist nur gelöst wenn man alle Männchen in ein Zielfeld gebracht hat. Dabei muss man unter Umständen die Männchen abwechselnd bewegen um bestimmte Hindernisse zu überwinden. Hinzu kommt noch das die völlig unterschiedliche Fähigkeiten haben. Einer ist leicht wie eine Feder und kann fliegen, dafür ist er zu schwach



um Kisten wegzuschieben, was wiederum der andere kann. Im Test hatte ich bis zu 3 Männchen, aber gut möglich das später noch mehr kommen. Es gibt keine Anleitung die genau erklärt wer was kann und was die Hinternisse bewirken, man muss es ausprobieren. Angenehm dabei: Man hat keine Begrenzung wie eine bestimmte Anzahl von Leben. Man kann so oft probieren wie man will, wer festsitzt drückt „R“ und versucht das Level nochmal.

Die Grafik ist herausragend, nicht nur die Multicolour-Sprites, auch sonst könnte die Grafik schlicht nicht besser sein, bunt und detailliert, trotzdem nicht unübersichtlich. Natürlich sind die Sprites entsprechend der Nirvana-Engine animiert, d.h. Bewegen gehen nur Attributweise. Dieses ist aber bei diesem Spiel kein Nachteil. Der Sound ist wirklich klasse, läuft angenehm im Hintergrund. Von der Aufmachung hab ich noch eine Titelstory vermisst und Levelcodes wären angenehm gewesen, immerhin warten 30 Level. Insgesamt ist es aber ein Spiel wie ich es liebe, innovativ, ansprechend gestaltet und macht einfach Spaß. Es gibt keine 100 Punkte weil ich denke das es doch noch besser geht. Aber 90 Punkte sind es allemal.

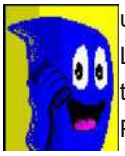
Willy the Wasp 2 - Davey Sludge

Ich habe bewußt Willy the Wasp Teil 1 ausgelassen, weil diese Version noch viele Bugs hatte. WTW2 ist die 128k Version die so ist, wie schon der erste Teil hätte werden sollen. Es dauerte allerdings ein bisschen bis ich verstanden habe was man den so tun soll...natürlich zustechen, was den sonst als Wespe. Das es gleich gegen Artgenossen gehen muss... die Besonderheit ist, das man über seinen Gegner kommen muss, den man kann nur nach unten stechen. Aber vorsicht, die Gegner versuchen das gleiche. Herauszuheben ist die absolut brilliante Grafik. Es ist nicht besonders detailliert oder in Multicolour, aber es ist einfach ein Stil der eher an Amiga/Atari ST erinnert als an den Spectrum. Wirklich gut gemacht. Weniger gut

gemacht finde ich das Gameplay selber. Die Wespe fällt allein durch die Schwerkraft, man muss also immer etwas nach oben lenken um nicht auf dem Boden zu landen. Das wäre ja noch ok, aber das Scrolling ist max. Attributweise, wenn nicht gar noch mehr als 8 Pixel. Dabei geht das ganze so schnell das man mitunter kurz einen Bildschirm durchgescrollt hat, ohne richtig zu sehen was da überhaupt vor sich geht. Vor allem da man ja ständig auch nach oben lenken muss, ist das schnell passiert. Ausruhen kann man sich nicht, den sonst kommt ja eine andere Wespe von oben und sticht. Insgesamt ist das Geschehen auf dem Bildschirm recht hektisch, ohne das es aber ein Ballerspiel ist. Es ist sicher nicht schlecht und man gewöhnt sich vielleicht dran, aber mir gefiel es nicht. Beim Titelsound fiel mir auf das dieser die Geschwindigkeit wechselt, was sicher an der Speicherverwendung liegt (Slow-Ram). Hier kann man auch noch was verbessern. Gut das während des Spiels kein Sound ist, sonst wäre es womöglich noch hektischer. Ich vergebe hierfür 50 Punkte, aber mit der Bitte unbedingt weiterzumachen. Die Idee ist gut, das Spiel scheint mir nur noch nicht ausgereift. Ich denke Willy the Wasp 3 wird dann ein Knaller.

Cousin Horace - Alessandro Grusso

Das ist Retro pur: Alessandro entdeckte, das die US-Version der Horace-Spiele ein anderes Cover hatten, Horace sah darauf ganz anders aus. Seine Schlußfolgerung: Das muss der Cousin sein. Und jetzt bekommt der Cousin Horace sein eigenes Spiel. Unser Horace wurde entführt, er konnte seinen Cousin aber noch informieren, der sich durch 5 Level aufmacht um seinen berühmten Vetter zu befreien. Das erste Level ist ein typisches Plattform-Spiel.



Es ist sehr gut gemacht, die Grafik nicht überragend, aber nett gemacht, vor allem auch wie Cousin Horace animiert ist. Ich habe dieses Level nicht geschafft, so das ich nicht in den Genuss der anderen Level im Test kam, aber ich kann von dem urteilen was ich im Internet sehen konnte. Level 2 ist ein Horizontal-Ballerspiel in dem man einen Hubschrauber spielt. Level 4 und 5 sind Labyrinth-Spiele die grafisch ansprechend gemacht sind.

Die Spielbarkeit schätze ich hoch ein, auch wenn mich im ersten Level störte, das man quasi in einen anderen Bildschirm springen musste um ein Hindernis zu überwinden. Man sieht ja nicht was da kommt, d.h. Manchen Verlust von Lebenspunkten muss man einkalkulieren, um das Spiel erst kennenzulernen. Es macht aber Spaß und ich denke so geht es auch bei den anderen Leveln. Insgesamt ist es eine gute Idee, aber doch eher eine Ansammlung von alten Spielekonzepten wie wir sie derzeit eine Menge haben. Wären wir noch im kommerziellen Zeitalter des Spectrum, würde ich eine klare Kaufempfehlung geben, den man bekommt 5 Spiele für den Preis von einem. Aber es kostet ja nichts und so sind es einfach nur 5 durchschnittliche Spiele, immerhin mit dem Anreiz das man in jedem Spiel das Level lösen muss um überhaupt ins nächste zu gelangen. Überdurchschnittlich und daher 60 Punkte statt nur 50 bewerte ich das ganze, weil eine lustige Story mit Intro drum gebastelt wurde. Außerdem wie üblich von Alessandro, gibt es eine italienische, eine deutsche, eine englische, eine französische, eine spanische und eine portugiesische Version. Sounds und Effekte kommen vom Beeper, sind aber trotzdem gut. Ich denke eine ganze Weile wird man seinen Spielspaß haben. Vielleicht werden die Levelcodes mal veröffentlicht.

Zen - Einar Saukas

Einar Saukas ist nicht nur Author von Bifrost und Nirvana, neben Multicolour Engines schreibt er auch Spiele die uns auch bisher schon begeistert hatten. Eine schlichte Spielidee die Spaß macht ist ihm diesmal eingefallen. Das Spielprinzip ist sehr einfach: Auf dem Bildschirm sind mehrere Rohrteile, ein Start und ein Ende. Man muss alle Rohrstücke nun so drehen, das am Ende das Wasser durchfliessen kann. Klingt nicht schwer und ist es eigentlich auch nicht. Es ist nur ein bisschen nachdenken erforderlich.

Grafisch ist das Spiel wirklich nichts besonders, Sound gibt es zum Spielstart und im Hauptmenü, aber nicht im Spiel. Es gibt keine Levelcodes oder eine Möglichkeit das Spiel zu speichern. Das Spiel lebt nur von der Idee, die mir in genau dieser Form zwar neu ist, aber es gab schon sehr ähnliche Spiele. Von daher sage ich, auf jeden Fall anschauen, aber nicht zuviel erwarten. Von mir gibt es nur 50 Punkte, weil vieles hätte besser gemacht werden können. Es ist deswegen nicht schlecht, nur nicht besser als viele andere.

Page´s Castle Quest - David Pagett

Ein neuer Author hat die Spieleszene betreten und sein Erstlingswerk abgeliefert. Generell finde ich es gut wenn jemand sich überhaupt dranmacht ein neues Spiel zu programmieren. Nur muss ich hier natürlich Empfehlungen abgeben und Spiele fair bewerten. Ganz generell gab es schon gute Plattform-Spiele, aber es ist natürlich schwer sich bei einem derart oft verwendeten Spielprinzip sich noch abzuheben. Ganz generell, das Spiel funktioniert, ist knifflig und erfordert Geschick. Wer von Plattform-Spielen noch nicht genug hat, bekommt hier einen guten Vertreter dieser Art. Neutral betrachtet ist die Grafik aber nichts besonderes, die Spielidee schon gleich gar nicht und Sound im Spiel ist nicht vorhanden. Allein dadurch das das Spiel

nicht innovativ sein kann, würde es nie mehr als 70 Punkte bekommen, insofern ist 40 Punkte ein guter Wert für ein Plattform-Spiel, zumal wenn es ein Erstlingswerk ist. Daher bitte dies als Motivation verstehen: Weitermachen, besser machen.

S.I.P - Denis Grachev

Niemand stoppt Denis Grachev, ein Spiel nach dem anderen kommt aus seiner Games-Fabrik. Warum auch stoppen, seine Games sind ausnahmslos gut. Entsprechend war ich auf diesen Vorgänger von Gravibots gespannt... ja richtig, Vorgänger, das Spiel wurde vorher geschrieben, aber erst später released. Man spielt einen intergalaktischen Maler der durch ablaufen der Strecke entsprechende Teile einfärbt. Ärger machen neben Aliens die Steuerung, den wenn man sich so im Weltraum bewegt, weiß man oft nicht mehr wo oben und unten oder links und rechts ist. Spieltechnisch kann man sich ganz normal auf Teilen hin- und her bewegen und mit seinem Booster immer nach oben springen, wobei oben eben da ist wo der Kopf ist, man aber im Weltraum durchaus auch waagrecht stehen kann. Das springen ist nötig um von einem Teil zum anderen zu springen oder einem Alien auszuweichen, aber wenn man ankommt muss man von der Steuerung dann gerade andersrum denken. Dies ist auch die größte Herausforderung. Ansonsten hat das Spiel kein Zeitlimit und man sollte die Level mit einiger Übung schaffen können. Dazu hat man immerhin 5 Leben, die man bei Berührung mit den Aliens verliert.

Grafisch ist das Spiel leider sehr unspektakulär, wäre es heute programmiert, hätte es Denis vermutlich in Multicolour gemacht. Auch Sounds hat es nicht außer einem Soundtrack im Hauptmenü (Beeper) und den Laufgeräuschen im Spiel. Die Level sind gut und Abwechs-lungsreich ge-macht, das Spiel macht Spaß. Leider habe ich einen Bug entdeckt als ich aus dem Bildschirm gesprungen bin. Normal sollte man dann einfach auf der anderen Bildschirmseite wiederkommen, gleich im ersten Level hat das nicht geklappt. Aufgrund des Bugs und der schlichten Grafik ist dies eher ein schwächeres Spiel von Denis, das heisst aber immer noch das es Spaß macht und mir 45 Punkte wert ist.

Rigor Mortis - Churrosoft

Von der Story her mal was ganz anderes: Man spielt den Tod und muss die Seelen von 3 Patienten einsammeln, deren Rettung man im Krankenhaus verhindern muss. Statt bei einem Fehler Lebenspunkte zu verlieren, gewinnen die Patienten also Lebenspunkte dazu und wenn sie geheilt sind, ist das Spiel für den Tod verloren. Soweit aber auch das einzig orignelle an diesem Spiel, welches mit der Chuerra-Software erstellt wurde und daher an einige Releases der Mojon-Twins erinnert. Was mich bei diesem Spiel besonders stört ist die recht lieblose monochrome-Grafik bei der sich die Sprites nur schlecht vom Hintergrund abheben und der Aufbau der Plattformen bei denen man quasi blind in den anderen Bildschirm springen muss um dann unter Verlust einiger Leben irgendwann herauszufinden, wie man genau hüpft. Zudem ist die Steuerung recht schlecht, es macht den Anschein das die Sprungkraft sich beim Bildschirmwechsel verändert. Dies ist mir schon bei Cousin Horace aufgefallen, welches wohl ebenfalls die Chuerra-Software verwendet. Ich machs daher kurz: Lustige Idee, aber trotzdem nur ein Plattformer. Zudem schlecht spielbar mit schlechter Grafik und ohne Sound im Spiel. 25 Punkte.

Montys Last Strike - Dazman

Es scheint die Zeit für Wiedergeburten der Spectrum-Helden. Nach Sabre Man nun auch Monty. Aber um es gleich zu sagen, das Spiel kommt nicht ran an die guten alten Monty Spiele. Es ist ein übliches Plattform-Spiel, Hindernisse überspringen, Gegenstände einsammeln und irgendwann zum Ausgang kommen. Monty ist gut entsprechend dem Original gezeichnet, ansonsten die Grafik recht einfach, fast schon blockmässig. Ein Sound fehlt fast völlig, sieht man von wenigen Beep-Tönen im Spiel statt. Es fehlen jegliche lustige Ideen die Monty ausgemacht haben, die Gegenstände kann man einsammeln, aber bewirken tun sie nichts. Der Spielspaß ist daher sehr begrenzt. 20 Punkte.

Nachtrag: an Weihnachten brachte Dazman noch ein „Montys Last Strike – A Christmas Job“ raus. Es ist das gleiche Spielprinzip, aber mit neuen Grafiken und Aufgaben. Es ändert an der Bewertung aber nichts.

Dark Tricks - Dazman

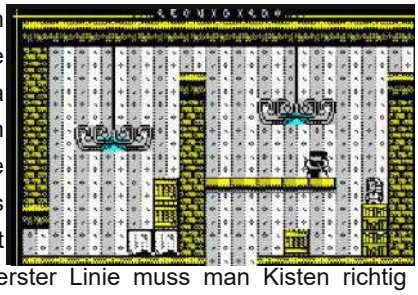
Gleichzeitig mit Montys Last Strike wurde auch dieses Spiel releast und tatsächlich, es geht noch schlechter. Es ist ebenfalls ein Plattform Spiel, nur fallen diesmal in jedem Bildschirm nach dem Zufallsprinzip Kürbisse von oben herab und dürfen einen nicht treffen. Kleine Kürbisse hingegen muss man einsammeln. Ein Spiel für 5 Minuten Zeitvertrieb, lieblose Grafik und kein Sound. 10 Punkte weil es immerhin passend an Halloween released wurde.

The Prisoner - Rockersuke

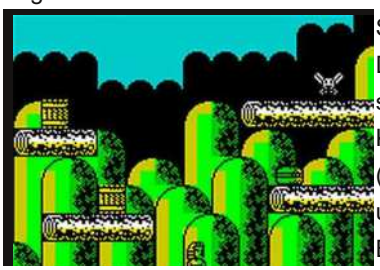
Dieses Spiel ist die englische Version eines vormals spanischen Adventures. Es basiert aber auf einer britischen TV-Serie aus dem Jahr 1967, in der ein Geheimagent kündigt und daraufhin verschleppt wird. Genau hier beginnt die Rolle des Spielers, der nun herausfinden muss, wo er ist, warum er dort ist und vor allem wie er da wieder wegkommt. Natürlich konnte ich im Test das Adventure nicht lösen. Es ist ein reines Textadventure, hat aber das gewisse etwas, das man Atmosphäre nennt. Es ist strukturiert aufgebaut mit gelegentlichen Überraschungen, die wohl nach einer bestimmten Anzahl von Zügen auftauchen. Die fehlende Grafik ist für mich im Adventure-Genre ein Minuspunkt, ein Sound muss aber eher nicht sein. Adventure gab es nicht mehr viele in letzter Zeit, daher eine willkommene Abwechslung. Auch wenn man das ganze Genre-Gerecht bewerten muss, die 65 Punkte hierfür sind verdient. Ich bin gespannt, wann sich Harald und Hubert das Spiel vornehmen und uns die Lösung präsentieren...

Leovigildo - Mojon Twins

Ein Spiel? Nein, eigentlich sind es drei Spiele. Die Macher der Churrera Plattform zeigen, wie man es richtig macht. Der erste Part ist ein klassisches Plattform Spiel mit



kniffligen Elementen. In erster Linie muss man Kisten richtig stapeln um Hindernisse zu überwinden. Es bleibt ein Plattform-Spiel, wie viele andere, aber es ist gut gemacht mit guter Grafik und lustigem Gameplay. Was mich bei anderen Spielen nervte war, das man bei einem Fehler z.B. wenn man auf ein Feld mit einem Messer trat, ein Leben nach dem anderen verlorenging und es schwierig bis gar nicht möglich war, dem Feld hüpfend zu entkommen. Dies ist hier besser gelöst, das neue Leben beginnt man an der Stelle wo man war vor dem unheilvollen



Sprung. Sehr gut.
Das zweite Level ist noch spaßiger, man muss die Kisten nun auf Gegner (Insekten im Wald) werfen um für seine Geliebte freie Bahn zu machen (das typische Klischee, der Mann muss die Insekten vernichten). Ist knifflig und kein Plattform-Spiel. Das kommt wieder in Level 3, allerdings auch anders wie gehabt. Diesmal darf die Holde selbst ran und zeigen was sie kann. Mit gewaltiger Sprunkraft, gerne unterstützt durch Hilfsmittel, muss Sie in einen Schalter umlegen um eine Tür zu öffnen und dann durch diese Tür zur nächsten Aufgabe gelangen. Die Aufgabe verlangt genaues Sprungtiming und natürlich etwas Überlegung, eine gute Kombination aus beidem. Im letzten Level sprint Leovigildo etwas unorthodox und muss wieder ganz typisch im Plattform-Spiel Gegenstände mitnehmen und richtig einsetzen.
Insgesamt ist es nicht nur ein Plattform-Spiel mit vielen Elementen, daher viel Abwechslung. Die Grafik ist im gehobenden Bereich, Sound im Spiel gibt es allerdings nicht. Das Spiel wirkt sehr professionell und ausgereift, ich konnte keine Bugs erkennen. Sehr gut finde ich, das man alle Level spielen kann, auch wenn man die vorherigen nicht geschafft hat. Sonst hätte mein Bericht so ausführlich nicht sein können. Im letzten Level wurde ich nach einem Passwort gefragt, aber als ich keines hatte konnte ich trotzdem spielen. Ich weiß nicht ob mit Passwort das Spiel anders gewesen wäre. Spielt aber keine Rolle. Das Spiel macht Spaß, ist gut und außer dem Sound vermisse ich nicht viel. Aufgrund der Vielfältigkeit vergebe ich 80 Punkte, mit gutem AY-Sound wären es sicher noch ein paar mehr geworden. Ich kanns jedenfalls empfehlen und es ist ein guter Beweis das ein gutes Plattform-Spiel doch noch Spaß machen kann.

Mystery - kas29

Aus Russland kommt ein Jump´n Run Spiel von höchster Qualität. Generell gefällt mir schon das das Game ein Intro

hat, in dem der Student (der Spieler) von seinem Professor

seinen Auftrag erhält. Das Spiel selbst erinnert etwas an die Zeiten als die Dizzy und Seymour Spiele erschienen. Auch hier läuft man durch den Wald, sammelt Gegenstände ein, die man an anderer Stelle wieder einsetzen muss. Wo genau, das ist teilweise knifflig, aber auch der Spaß an der Sache. Auch wie bei Dizzy ist nicht immer klar, wo man lang gehen muss, das man z.B. sich hüpfend über Äste nach oben bewegen kann, auf die Idee muss man erst kommen. Das Spiel gibt es in einer 48k und 128k Version. Beide Versionen sind relativ gleich, die 128k Version hat aber einen wirklich guten AY-Sound während des Spiels. Die Grafik ist sehr gut gelungen, einzig die Sprites hätten noch etwas besser gemacht sein können.
Insgesamt ein Spiel das knifflig ist und Spaß macht, aber auch etwas Joystick-Artistik verlangt. Von allem also etwas, dazu gute Grafik und guter Sound. Einzig die Spielidee ist nicht gerade orginell, aber gut gemacht. 70 Punkte für ein rundum gelungenes Spiel.

Escape from Colony8 - Reidrac

„Ich weiß nicht wie es geschehen konnte, aber die Aliens sind überall... ich muss fliehen“. So in Kürze die Story zu Colony8 und schon ist man mittendrin in der Raumstation, aus der man fliehen möchte. Dazu muss man einige Gegenstände einsammeln. Dazu gehören Supergeschosse, Extraleben und natürlich eine Art Schlüsselkarte, die aus mehreren Teilen besteht. Das ganze ist ein Labyrinth-Spiel aus der Vogelperspektive. Man muss nicht hüpfen, lediglich laufen und schiessen. Ich fand es etwas kompliziert die Super-Geschosse abzuschiessen, in der selben Zeit hätte ich auch 5 x normal schiessen können mit demselben Effekt. Weiterhin hat mir nicht gefallen das der Bildaufbau etwas langsam war, wenn man einen neuen Raum betrat war der Gegner fast schon bei einem bevor man den Bildschirm sehen und sich bewegen konnte. So hat das Spiel zumindest einen hohen Schwierigkeitsgrad, leider auch mit hohem Frustfaktor. Die Grafik ist fast nur monochrome und maximal durchschnittlich, soundtechnisch ist das Spiel auf 48k Niveau, d.h. Musik im Startbildschirm und Schritt- und Schußgeräusche vom Beeper. Das Spiel ist sicher nicht schlecht, nur ist es auch nicht gut. Daher leider nur 40 Punkte, die Story hört sich nach mehr an...

Un Dos Azul - J.G.B.V

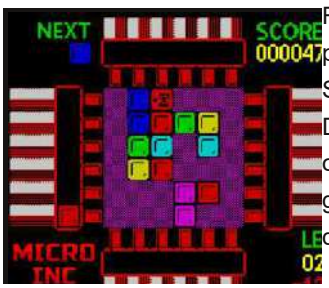
Eins zwei blau... wie auch immer man das aus dem spanischen übersetzt, J.G.B.V hat uns in der Vergangenheit schon einige gute Spiele beschwert, meist mit schlichter Grafik und gutem Gameplay. Leider trifft das auf dieses Spiel nicht zu. Es handelt sich um ein Plattform-Spiel, meist trifft man sehr bald auf verschlossene Tore und muss den Schlüssel finden. So weit, so gut, aber unnötigerweise hat der Programmierer hier auf einen großen Teil des Bildschirms verzichtet und nutzt nur etwa die Hälfte des dem Spectrum zur Verfügung stehenden

Grafikbereichs. Entsprechend klein ist die Grafik, die Hauptfigur nur ein Strichmännchen. Dafür läuft das Männchen recht flott, zu schnell wie ich finde. In manchen Fällen muss man auf eine bewegte Plattform springen. Da man auch während des Fluges noch die Richtung ändern kann, muss man nach lenken bis man landet, aber dann sofort aufhören, den sonst springt man wieder runter. Nicht nur das, fällt man auch schon aus geringen Höhen, dann verliert man ein Leben. So frustriert schaffte ich einige Bildschirme, aber kein Level. Ich denke mit etwas Übung bekommt man es besser hin und kommt dann auch in den Genuss von Mini-Spielen die eingebaut sein sollen, ich hatte aber schon die Lust verloren. Die Grafik ist wie gesagt klein und einfach, Sound beschränkt sich auf Beeper mit Titelsound und Hüpfgeräuschen. Das Spiel selbst ist wie immer komplex, aber eben auch frustrierend. Es passt nicht zusammen wenn ein langes und kniffliges Spiel gleichzeitig wahre Kunststücke am Joystick verlangt, wobei ich mit der Tastatur gespielt habe. Sei es drum, es kann nicht immer ein Hit werden. Diesmal nur 35 Punkte.

Una Extrana Historia - J.G.B.V

Zwei Spiele von J.G.B.V? Ja, tatsächlich erschienen zwei Spiele von ihm kurz vor Weihnachten 2014. Dieses zweite Spiel ist ein Abenteuer – Spiel, ähnlich wie einige seiner vorherigen Spiele. Der Spieler befindet sich in einer Stadt und muss Rätsel lösen. Man spricht mit den Personen die herumstehen, der eine will das eine, der andere was anderes. Irgendwann habe ich einen Sack Geld gefunden, das wollte die eine, die mir etwas gab und das war für jemand anderes. Dann konnte man aus der Stadt raus, dort ging es aber ganz ähnlich weiter. Auch in diesem Spiel soll es Mini-Spiele geben, im Test habe ich diese aber noch nicht entdeckt. Ganz generell ist das Spiel simpel, theoretisch probiert man einfach so lange alles aus, bis man die Person gefunden hat, die den Gegenstand will den man gerade trägt. Die Karte allerdings ist riesig mit vielen Locations. Dafür aber ist die Grafik wenig abwechlungsreich. Generell ist die Grafik eher schlicht, Sound nur 48k Effekte. Insgesamt scheint das Spiel nur dadurch knifflig zu sein, das es so viele Locations hat. Mitunter ist das eher mit der Zeit langweilig. Auch das bei allen J.G.B.V Spielen keine Joystick-Steuerung eingebaut ist, ist etwas ärgerlich und Punktabzug. Immerhin, es ist nicht frustrierend und wer Zeit hat, kann sicherlich die Rätsel lösen. Daher knapp 40 Punkte.

Micro INC - Reidrac



Reidrac hat auch fleissig Spiele programmiert und dieses Puzzle-Spiel scheint eins der besseren. Die Idee ist ähnlich wie bei Tetris oder 4-gewinnt, wobei hier drei gleichfarbige Felder ausreichen. In der Mitte befinden sich farbige Würfel bunt zusammengemischt. Man bekommt einen weiteren Würfel und darf diesen von jeder beliebigen Seite auf den Haufen in der Mitte schiessen. Hat man mindestens 3 gleich farbige Würfel zusammengebracht, lösen die sich auf. Ziel ist es eine bestimmte Zahl von Würfeln aufzulösen. Dazu hat man aber in jedem Level nur 1 Minute Zeit. Als Besonderheit sind Zeitbonus und andere Überraschungen in den Würfeln versteckt, im richtigen Moment eingelöst, hilft einem die Zusatzzeit das Level auch zu schaffen.

Die Grafik ist entsprechend schlicht, auch die Sounds sind nur Beeper, aber ausreichend. Das Gameplay kann mitunter frustrierend sein, den manchmal hat man einfach Pech und schafft das Level nicht. Dann beginnt man von vorne, Levelcodes gibt es nicht. Es ist nur ein kleines Spiel für zwischendurch. Dafür ist es auch geeignet und macht Spaß. Wegen seiner Schlichtheit gibt es aber Abzüge, darum nur 40 Punkte, trotzdem ein Spiel das man mal reinladen und kurz zocken kann.

Balachor´s Revenge - Morkin & Rorthron

Wir hatten ja schon einige Labyrinth-Spiele, dieses hier ist ein weiteres. Es ist nicht schlecht und natürlich ist generell auf dem Spectrum diese Spielart beliebt seit Sabre Wulf. Gerade deshalb ist es aber nicht gerade orginell. Man spielt einen Ritter der das Königreich vor einem bösen Zauberer bewahren muss, dessen Schergen schon überall sind. Dazu muss man allerhand erledigen, z.B. erstmal dem „guten“ Zauberer seinen Zauberkessel bringen (vielleicht ein gallischer Druide?). Es gibt viele Locations, aber es kommt nicht zu viel auf einmal auf einen zu da die Rätsel immer in einem bestimmten Bereich zu lösen sind und man kommt erst weiter wenn man alles gemacht hat, weil nur dann eine Tür aufgeht oder ein Gegner besiegt werden kann. Grafisch ist das Spiel zwar bunt, aber es wiederholen sich auch auffällig oft die Grafik und auch wenn die Grafik nicht schlecht ist, habe ich schon besseres gesehen. Das Spiel lässt sich sehr gut spielen, lediglich die Tasten 1-3 drücken zu müssen, um einen Gegenstand aufzuheben oder fallen zu lassen, ist etwas umständlich. Das Sprite ist nicht besonders animiert, aber schnell. Ich denke das Rätsel lösen kann Spaß machen, mich reizt es nicht quasi Sabre Wulf in neuer Verpackung zu spielen, obwohl aber dieses Spiel den Vergleich mit dem absoluten Klassiker nicht scheuen muss. Aber Sabre Wulf war 1985, das war vor 30 Jahren ... eine Weiterentwicklung sieht man in diesem Spiel zumindest nicht. Weder grafisch und auch nicht soundtechnisch, da nicht mal ein AY-Sound geboten wird. Wie gesagt, es wäre in den 80ern sicher ein Hit gewesen, aber da war der Spectrum selbst auch noch ein Hit. Heute würden mich neue Spielkonzepte mehr interessieren. Wer Freude an diesem Spielgenre hat, tut sich sicher nichts schlechtes an. Ich vergebe für die rein technisch gut ausgeführte Arbeit mit schnellem Spielersprite, vielen

Rätseln und noch mehr Locations 60 Punkte.

Sir Abadol 2 - Mojon Twins

Wie auch immer die Jungs das machen, was von Mojon Twins kommt ist generell mal gut. Ob es auch sehr gut ist? Eigentlich hab ich ja genug von Plattform-Spielen, aber das hier ist schnell, hat gute Grafik, eine 128k Version mit AY-Sound und macht einfach Spaß. Der Held hat ein Messer und eine enorme Sprungkraft. Die braucht er auch, den es geht zumindest in den ersten Leveln mal steil nach oben. Hauptgegener sind Spinnen die überall rumhängen und einen leider erstmal einpacken, man kann sich aber wieder herausschneiden, verliert aber Zeit und Energie. Gerade letzteres sollte nicht ausgehen, deswegen muss man immer wieder Gegenstände finden, die neue Energie geben. Generell sollte man natürlich Schlüssel finden um wiederum die Tür zum nächsten Level zu öffnen... Die Grafik ist gut, aber nicht herausragend. Der Held ist eine sehr kleine Spielfigur, entsprechend auch alle anderen Sprites. Viel Platz für Details oder Farben hat man da nicht, so sind die Sprites monochrome. Der Rest der Grafik aber ist gut gemacht. Vor allem aber lässt sich der Held gut steuern. Die zwei Tasten die man braucht für Springen und fürs Zustechen sind zwar gewöhnungsbedürftig, aber das geht mit der Zeit. Es ist ein wichtiges Elemen im Spiel, damit man z.B. im springen nach oben stechen kann. Nicht nur Gegner spiesst man damit auf, sondern vor allem kann man Hindernisse so entfernen. Es macht wirklich Spaß ein ausgereiftes Produkt zu spielen mit lösbaren Aufgaben und motivierenden Erfolgen. Das ganze wirkt zumindest gut durchdacht und bekommt daher von mir 80 Punkte. Als Bonus gibt es noch eine DX-Version, das ist Sir Abadol aber mit anderer Engine. Ich muss aber sagen das mir die „Normalversion“ besser gefällt, von der DX-Version gibt es aber auch keine 128k Fassung. Die 48k Fassung der Normalversion ist in 3 Teile, die 128k Version natürlich in einem Ladevorgang. So muss es sein.

DX Version

Wanderers. Chained in Dark - SAM Style

So sehr ich es auch nicht mag, ständig gleichartige Spiele zu sehen (vor allem wenn ich sie alle in relative kurzem Zeitraum nacheinander teste) so sehr freue ich mich über neue Konzepte. Zum Jahresende - kam noch ein richtiger Knaller: ein echtes Rollenspiel. Ja, es gab schon Rollenspiele auf dem Spectrum, Bards Tale, Hero Quest, Fairlight... auch gute Spiele, aber das hier ist ein Spiel das mit modernen PC Spielen mithalten kann und das hat mich sehr beeindruckt. Kurz zusammengefasst macht ein Rollenspiel aus, das man einen

Charakter spielt der sich weiterentwickelt. So ist es auch in diesem Spiel. Man spielt einen Helden der ein böses Ungeheuer besiegen muss. Durch reden mit den Einwohnern eines Dorfes erfährt man so einiges und bekommt schnell raus was zu tun ist. Die Möglichkeiten sind allerdings leider recht eingeschränkt, die Story ist ziemlich linear. Man hat wenig Möglichkeiten, es ist immer sehr klar was zu tun ist und andere Möglichkeiten gibt es kaum. Die Grafiken im Spielbereich sind monochrome, aber sehr detailliert und daher gut. Im Bereich drumherum zeigen die Programmierer auch das sie mit Farben umgehen können. Das Spiel ist sehr komplex und beinhaltet viel Grafik, daher ist es nur für 128k und hat dafür aber auch einen AY Sound der sehr gut passt und auch nach längerem nicht langweilt. Der Held ist nett animiert und bewegt sich zügig. Das Spiel ist eine absolut professionelle Produktion, einziges Manko im Vergleich zu ähnlichen PC Spielen ist doch, das die Welt in der man sich bewegt eher eingeschränkt ist. Spiele wie World of Warcraft und ähnliche sind natürlich weitaus komplexer, verbrauchen aber Gigabytes. Das ist mit dem Spectrum nicht zu machen, Spiele wie dieses hier aber eine tolle Alternative. Ich vergebe 88 Punkte, Luft nach oben sehe ich hauptsächlich noch bei der grafischen Gestaltung (Farbe) und bei den Spielaufgaben (es ist fast zu einfach, etwas zu wenig Rätsel). Wir sind aber schon nahe dran am perfekten Spiel.

Demoszene 2014

Die Demoszene auf dem Spectrum ist eine der Bereiche die am aktivsten sind. Dies ist vor allem diversen Demoparties zu verdanken, sei es jetzt Parties bei denen der Spectrum explizit genannt wird, oder auch Parties die eigentlich für PC, Amiga und Co. gedacht sind, bei denen aber einige gewiefte Programmierer es schaffen auch diese Leute mit einer Spectrum-Demo zu verblüffen. Bei den Parties mit Spectrum Beteiligung gibt es meist folgende Bereiche: Grafik, Sound, Demos mit 1kB und weniger und Demos. Häufig und vor allem in Russland gibt es noch den Bereich „Spectrum Enhanced“. Gemeint ist damit der Pentevo Evolution, der dort als Spectrum Nachfolger gilt, aber eigentlich mit dem Spectrum nur einen Modus gemeinsam hat in dem er auch Spectrum Programme abspielen kann. Bei Parties ohne Spectrum Beteiligung gibt es häufig eine Wild-Compo oder eine Old-Skool Compo bei denen man mit einem Spectrum-Demo antreten kann. Zu gewinnen gibt es meist nicht viel, aber Demo Programmierer haben immer schon programmiert um andere zu verblüffen und zu überraschen. Dies bei einer Party auf einer großen Leinwand zu tun, ist immer etwas besonderes.

Die größten Parties mit Spectrum Beteiligung finden ohne Zweifel in Russland statt, DI-Halt und Chaos Construction. Weiter Erwähnenswert und nicht in Russland ist die Forever-Party in der Slowakei. Sehr viele Parties gibt es auch in Deutschland, aber typischerweise sind diese C-64 und Amiga dominiert.

Neben den großen Parties gibt es aber auch kleinere Spectrum-Treffen wie z.B. International Vodka Party (Polen), JHCon (Tschechien), Speccy.pl (Polen) und andere. Auch gibt es (online) Wettbewerbe bei denen kein Treffen stattfindet, sondern einfach online abgestimmt wird, z.B. BASE-X oder Zapilyator. Natürlich fehlt hier der Reiz dabei zu sein, so das die teilnehmenden Programme häufig schwächer sind als die bei Demo Parties.

Noch immer gibt es aber auch Programmierer und Gruppen die Demos auch ohne Wettbewerb programmieren. Sehr häufig kommt dies zu bestimmten Ereignissen vor, z.B. um jemand zum Geburtstag zu gratulieren oder um allen Usern ein frohes neues Jahr zu wünschen.

Die Szene wird sehr von russischen Programmierern dominiert, aber das heißt nicht das alle guten Demos von dort kommen. In Tschechen und der Slowakei haben sich fast alle Coder zusammengetan um das „Gemba Boys“ Team zu gründen und sie sind sehr fleißig und erfolgreich. Auch die Polnisch-tschechisch-britische Gruppe „Hooy-Programm“ war bislang immer erfolgreich, hat sich aber in letzter Zeit sehr zurückgehalten. Überhaupt macht es das Internet möglich, das Grafiker, Musiker und Programmierer einer Gruppe aus unterschiedlichen Ländern kommen können, bestes Beispiel dafür sind die ersten Demos aus Brasilien, mit polnischer Unterstützung.

Fleißig waren „g0blinish“ (Russland), AAA band (Russland, immer fleißig aber nicht sonderlich beliebt), Gemba Boys (Tschechien, Slowakei), Den Popov (Russland), introspec (Russland), The Super (Russland) und Speccy.pl (Polen) . Viele andere haben seit - nicht so viele oder vielleicht auch nur eine Demo produziert, die aber gerade deswegen etwas besonderes ist. Klasse statt Masse.

Wir haben hier eine Auswahl an Demos zusammengestellt die helfen einen Überblick zu geben. Die allerbesten Programme haben wir versucht auf die SCENE+ zu packen, was nicht immer einfach ist, den gerade die russischen Programme sind im TRD-Format und nicht immer leicht umzuschreiben. Aber natürlich haben wir dazu unser Hacker-Team.

Second Reality - AAA Band

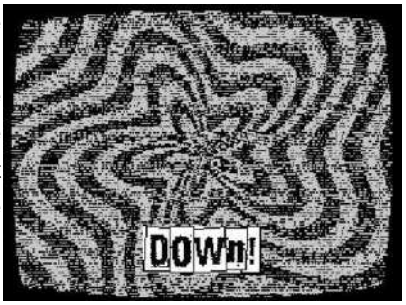
Diese Demo zeigt eine kurze Animation und keinen Sound. Dafür einen Scroller auf Deutsch mit einer wohl ironisch gemeinten Botschaft an alle deutschen und Angela Merkel. Bis auf wenige Ausnahmen (No Nazi Demo von den Mad Guys) halte ich nichts von Politik in unserer Demo-Szene. Deshalb von mir 0 Punkte, zumal kein Sound und die Animation so umwerfend auch nicht ist. Es sieht aus als ob jemand versuchte eine Demo zu machen, aber dann irgendwie mittendrin aufgehört hat. Lieber mal was richtiges produzieren.

BR?-TK-HUE! - TK90X Fan

Eine Demo aus Brasilien? Es ist wohl schon die zweite, aber die erste muss ich übersehen haben. Es wird auf den brasilianischen Spectrum-Clone TK90X hingewiesen und auch ein Bild davon ist in der Demo zu sehen. Zugegeben, das außergewöhnlichste an der Demo ist die Herkunft.Trotzdem, der Sound ist nett, die Grafik fällt etwas ab und Effekte sind kaum da, aber zumindest ist die Demos erwähnenswert. 30 Punkte wegen des Sounds und bunten Grafik mit nettem Effekt ganz am Ende (durchhalten!). Mehr aus Brasilien, beim dritten Mal wird’s richtig gut!

Down - Life on Mars

Die Gruppe Life on Mars klingt neu, aber es sind altbekannte Scener dabei wie z.B. Diver. Down wurde wie man vermuten kann auf der Demoparty „Sundown“ vorgestellt und hat auch den 1. Platz gemacht. Dies ist sicher eine Auszeichnung, die nächste folgt hier: Endlich mal wieder eine richtige Demo mit Stil. Das ist das beste was ich seit langem gesehen habe. Es sind endlich mal wieder neue Effekte und neue Ideen dabei, dazu guter Sound und gute Grafik. Die Epilepsie Warnung zu Beginn kommt nicht von ungefähr, die Effektblitzer und wirren Bilder ziehen einen in ihren Bann und lassen einen mit leichten Verwirrungserscheinungen zurück. Die Demo hat einen ganz eigenen Charakter, so das man gar nicht mehr glaubt vor einem Spectrum zu sitzen. Auch technisch steckt einiges dahinter, Tunneleffekte, Bilder, unglaublich gut gelungene Animation. Außer Farbe fehlt hier nichts... ja richtig, es ist alles in monochrome. Trotzdem unglaublich gut. Punktabzug gibt es weil der Sound mit der Zeit eintönig wird und der Demo einfach ein End-Effekt fehlt. 85 Punkte sind aber ein ordentliches Ergebnis.



A brief history of vacuum cleaner nozzke attachments - Hooy-Program

Ein bunter Scroller, die AY-Version von Dragostea din tei (ja, der Hit aus dem Jahr 2004) und ein paar kleine Grafiken. Eigentlich ist es nicht viel was diese Demo bietet, zumal einiges davon wohl britischer Insider-Humor ist. Dennoch, den Sound find ich gut, der Rest immerhin durchschnittlich. Insgesamt 40 Punkte, einmal anschauen kann man es sich.

EUA - HACKER VBI

Die Ukraine gehört zu Europa... naja, die Ostukraine weiss es nur noch nicht. Jedenfalls will Hacker VBI offenbar in die EU und hat dazu eine Demo gemacht. Die Demos ist vom Prinzip her sehr kurz und der Sound nervt unheimlich. Ich würde sagen

„Aufnahmekriterien nicht erfüllt“. 10 Punkte für die Animation mit den Sternen.

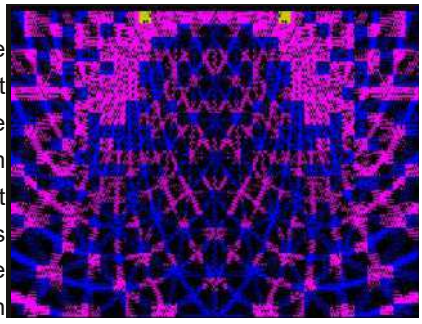
How does this work again - Slipstream

Willkommen Anfang der 90er Jahre... das ist wirklich old-skool. Ein Bild, ein Logo (immerhin mit farbig animierten Streifen), ein Sound und ein Scroller. Was in den frühen 90ern noch einen (Spectrum) Hund hinter dem Ofen hervorlockte, ist wohl 25 Jahre später wirklich nicht mehr interessant. Der Sound ist nichts besonderes, der Scroller hat nicht mal einen speziellen Zeichensatz. Das einzig besondere: Die Demo wurde auf der „Sundown 2014“ veröffentlicht und die Partygänger hatten da wohl Gelegenheit, ein paar Texte zu verfassen. Bereits 1993 veröffentlichte die deutsche Gruppe „The Mad Guys“ eine Demo mit dem Namen „No Nazis“ bei der auf dem Spectrum-User-Treffen in Köln jeder eine Mitteilung zum Thema Fremdenfeindlichkeit eintragen konnte. Das besondere da war noch, das man keinen PC benötigte, die Texte wurden direkt in den Spectrum eingetragen, während die Demo lief und so der Text ständig erweitert. Der Speicher wurde dabei nicht voll, die Demo aber ist viel besser und auch heute noch aktueller als sein 21 Jahre jüngerer Nachfolger. 10 Punkte weil es immer noch eine Spectrum-Demo ist.

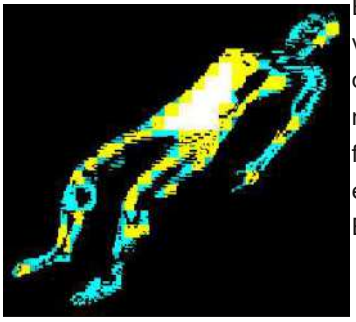
Western Propaganda - FFP

Die Zunahme an Demos mit politischem Inhalt speziell aus Russland nimmt leider Formen an, die wahrscheinlich keiner haben will. Ganz ehrlich: Wäre mir alles egal, wenn die Demo richtig gut wäre. Aber ein grob gezeichneter Attribut-Regenbogen der Colour-Clash-mässig über das Gesicht von Vladimir Putin scrollt und dabei die russische Nationalhymne spielt...das ist nicht mal eine Aussage, das ist einfach nix. 10 Punkte für die Anfangsanimation.

Manifesto - The Super



Zeit mal wieder für eine richtige gute Demo, Zeit für „The Super“. Was die Jungs auf den Bildschirm bringen ist derzeit wirklich das Beste was es für den Spectrum je gegeben hat. In Manifesto sind es neben vielen guten Zeichnungen auch hauptsächlich Animationen. Der Sound ist fetzig und passend.



Es hat schon tollere Effekte von The Super gegeben, aber die können sich derzeit wohl nur selbst schlagen. 80 Punkte für die Grafik, nicht mehr, weil es etwas an spektakulären Effekten fehlt.

Aquatic - Gemba Boys

„The Super“ hat auf der „DiHalt2014“, die wohl größte russische Demo Party zwar gewonnen, die Gemba Boys aber einen verdienten zweiten Platz gemacht. Aquatic zeigt viel Animation, hat einen richtig schönen Sound und einen schönen Effekt am Ende, den man auf keinen Fall verpassen sollte. Ähnlich wie Manifesto fehlt so der richtige „Aha“ Effekt, aber es bleibt eine sehr gute Demo. Ebenfalls 80 Punkte von mir.

Out of Heaven - Abrimaal

Auch an Beeper-Sounds fehlt es nicht. Diese kleine Musiksammlung hat die Besonderheit das die Grafiken für ULA-Plus sind. Leider gibt es noch kein Gerät, das mit ULA-Plus funktioniert, lediglich Emulatoren. Schaut man die Demo aber auf einem normalen Spectrum an, dann kommen eben normale Grafiken. Auch gut. Generell bin ich hier nicht ganz so neutral, den nach über 30 Jahren nerven mich die Beeper-Songs. Aber wem es gefällt... 30 Punkte von mir, wer die Sounds mag gibt wohl mehr Punkte.

Kpacku - Kpacku

Zumindest mir noch gänzlich unbekannt, liefert Kpacku nicht nur eine tolle Demo, sondern gewinnt - auf der Chaos Construction Party. Zugegeben, die Konkurrenz fand ich nicht so stark und erwähne die meisten Werke nicht mal, aber diese Demo ist richtig gut. Farbenfrohe Multicolour-Effekte und Bilder, gute Musik und... leider nur auf TRD. 75 Punkte für eine gute Demo.

Timmy - Speccy.pl

Unglaublich aber wahr, Ziutek von ESI ist zurück auf dem Spectrum. Diese Demo ist dem Timex 2048 (Spectrum Clone) zu dessen 30. Geburtstag gewidmet und läuft auch nur auf diesem Rechner oder Emulator. Sie enthält sehr farbenfrohe Effekte und einen tollen Sound. Das ganze macht Spaß und ist hervorragend aufeinander abgestimmt. Willkommen zurück, wo bleibt der Rest von ESI? Es wären 75 Punkte gewesen, wenn die Demo auch auf dem Spectrum laufen würde. Auf YouTube kann man sich die Demo aber auch anschauen.

Zombie TV - g0blinish

Hinter dem Namen der Gruppe verbergen sich teils altbekannte Namen und so ist es kein Wunder das die Demo überraschend gut ist. Die Effekte sind meist nicht neu, aber nett verpackt und

von jedem etwas. Bunte Effekte, kleine Animationen und ein guter Sound. Wären wir nicht so von guten Demos verwöhnt, würde uns diese hier vom Hocker hauen. Aber derzeit ist es eher nur Durchschnitt. Da kaum der gesamte Bildschirm genutzt wird, sind die Effekte natürlich einfacher, trotzdem 65 Punkte.

Best Animation Megademo - AAA Team

Diese Demo hat den „Zapilyator“ Wettbewerb gewonnen und ehrlich gesagt macht das wenig Lust darauf noch mehr Demos dieses Wettbewerbs anzuschauen. Genau habe ich es nicht verstanden, aber bei dem Wettbewerb scheint wohl in erster Linie um Animationen zu gehen und genau das bietet diese Demo (was der Name schon verrät). Der Wettbewerb ist unterteilt in eine Sektion für Demos mit mehreren Parts und eine Sektion für Demos mit nur einem Part. Aber diese Demo scheint nur eine Aneinanderreihung von mehreren einzelnen Parts zu sein. Alle sind nach dem gleichen Prinzip, ein Bild mit relativ einfachen Animationen und eine Laufschrift. Die Laufschrift ist auch immer dieselbe. Teilweise sind die Animationen ganz nett ausgedacht, vom Hocker gehauen hat mich aber nichts. Immerhin, einige Grafiken sind recht aufwändig und der Sound in Ordnung. 50 Punkte kann ich hier vergeben, begeistert bin ich nicht.

Mopas - Kabardcomp

Auch diese Demo hat den „Zapilyator“ Wettbewerb gewonnen und zwar in der Kategorie der Demos mit nur einem Part. Das Prinzip ist das gleiche wie bei der „Best Animation Megademo“: Ein Bild das animiert ist und ein Scroller. Die Animation ist nicht schlecht, aber um ehrlich zu sein waren wir bei sowas Anfang der 90er und erwarten heute schon etwas mehr von einer Demo, zumal wenn sie einen Wettbewerb gewonnen hat. Der Sound ist ganz nett und die Grafik auch, nix besonderes und weil es nur ein Part ist, auch nur 35 Punkte.

Kocmoc Megademo - AAA Team

Ich muss zugeben das mich bislang die Demos des AAA Team wenig beeindruckt hatten, daher hatte ich auch an diese Demo keine Erwartungen. Ich wurde aber angenehm überrascht. Die Demo hat insgesamt 640k und besteht aus vielen Teilen die nacheinander eingeladen werden. Das einheitliche Thema scheint irgendwas mit Weltall zu sein, die Teile sind aber alle in einer Endlosschleife die man aktiv unterbricht. Man schaut sich das ganze also nicht wie einen Film an, sondern vielmehr sind es viele Teile die jeder für sich eine Demo sind. Das ganze leider nur auf TR-DOS und in russischer Sprache. Aber das gute ist: Die Effekte sind richtig gut gemacht. Man hat schon fast einen 3D Effekt, wenn man so durchs Weltall fliegt. Das ganze noch mit guten Grafiken, sehr farbig und angenehmen Sound. Insgesamt fehlt vielleicht so ein Kracher bei so einer langen Demo, aber es ist bestimmt keine schlechte Demo. Jedenfalls eine ordentliche Steigerung und mir 60 Punkte wert.

Pain Gain - Five Finger Punch

Immer mehr Demos werden nicht nur auf Spectrum Partys präsentiert, sondern auch auf Demo-Parties für neuere Systeme bei denen eine „Old Skool“ Rubrik angeboten wird. So wurde diese Demo auf der Compusphere-Party vorgestellt, eine schwedische Demo Party. Auch wenn die Demo immer wieder die gleichen Effekte wiederholt, sie ist farbenfroh, effektreich, hat einen guten Sound und ist einfach gut gemacht. Der Colour-Clash wird elegant umgangen, dafür wirken die Grafiken etwas zu blockmässig. Immerhin 55 Punkte vergebe ich dafür.

Jan Deak Tribute Music Collection 2014, versch. Authoren

Im Alter von nur 46 Jahren verstarb Jan Deak 2014. Er machte sich in der Spectrum-Szene einen Namen durch verschiedene Beeper-Soundroutinen. Kurz vor seinem Tod veröffent-lichte er eine 16-Kanal Sound-routine, die ihm wohl den Titel als bester Beeper-Programmierer aller Zeiten einbringen wird. Diese Demo ist zum Gedenken an ihn und mit Factor6, Irrlich Project, Mr. Beep und z00m haben einige der Bekanntesten Soundauthoren mitgemacht. Die Sounds selber sind passend im Stile eines Orgelspiels gemacht. Ich verzichte hier auf eine Bewertung, aber wer 1-Bit Sounds mag, sollte reinhören.

SCENE+

Eine Auswahl der (unserer Meinung nach) besten Programme, findet Ihr auf unserem Diskmagazin „Scene+“. Manche werden sich wundern, warum die SUC-Session aktuell die Ausgabennummer 72 hat, wo doch schon 2007 die Ausgabennummer 210 erreicht wurde. Das Magazin wurde aber mit der Nummer 210 eingestellt und nur die Idee des Diskmagazins fortgeführt, da es zum damaligen Zeitpunkt noch andere Papiermagazine gab, aber kein Diskmagazin. Als sich dies änderte, hatten wir zumindest wieder einen begleitenden Newsletter zum Diskmagazin eingeführt und dieser ist gewachsen und führte zur Wiederbelebung des SUC-Session Magazins. Aber weitergeführt wird die Ausgabennummer der SCENE+, da faktisch die SUC-Session der Nachfolger des Newsletters ist. Aktuell werden aber SCENE+ und SUC-Session nicht zusammen verschickt, was einfach daran liegt, das die SUC-Session von Thomas Eberle als Redakteur geleitet wird, die SCENE+ aber von Mirko Seidel und wir wohnen doch beide immerhin 80 km auseinander. Es hätte von den Portogebühren her keinen Vorteil, beide Magazine zusammen zu versenden, einzeln kostet es das gleiche. Daher versenden wir einzeln nach jeweiliger Fertigstellung.

METAL MAN RELOADED: GEHACKT!

Die letzte Ausgabe der SCENE+ enthielt für manche ein ganz besonderes Programm: Metal Man reloaded zeigte ein Spiel, das in den besten kommerziellen Spectrum-Jahren auf jeden Fall ein Riesenhit geworden wäre. Es steckt aber auch wahnsinnig viel dahinter!

Ursprünglich wurde METAL MAN 1997 von Oleg Origin geschrieben und mit einiger Verzögerung 2010 in Russland auf den Markt gebracht. Für den Retro Games Battle 2014 hat Oleg Origin sein Spiel aufgemöbelt und gleich mit dem geplanten und nie beendeten Projekt von Metal Man 2 vereinigt. Aus dem Spiel mit nur 1 Level wurde dadurch ein Spiel mit 6 Leveln. Das Spiel selbst erinnert teilweise an Robocop. Metal Man ballert sich durch die Level, muss aber dabei einige Gegenstände und einen Computerraum finden. Die Grafik ist absolut überdurchschnittlich, beispielsweise finden sich ein animierter Wolkenhimmel und eine farbige Silhouette der Stadt im Hintergrund, während im Vordergrund sich ein Gerüst, Metal Man und einige Bösewichte tummeln, die ebenso bunt sind. Das ganze aber ohne Colour Clash.

Dieses Spiel war zweifelsohne der Hit auf der letzten SCENE+ Ausgabe, doch leider gingen die Opus-User leer aus. Das Spiel konnte problemlos auf MB02 konvertiert werden. An dieser Stelle fiel noch nicht auf, das mit MC Routinen die Level nachlädt, schliesslich emuliert das MB02 eine Kassette perfekt.

Bei der +D Version half unser Stefano und schaffte es tatsächlich das die Level auch von Diskette nachgeladen wurden. Bedenkt man wie wenig Spiele konvertiert wurden um von Diskette nachzuladen, ist das beachtlich. Üblicherweise passen wir bei der Opus-Version nur die Ladebefehle an und übernehmen ansonsten die +D Version. Dies war hier aber nicht möglich. Auch konnte Stefano die Laderoutinen nicht umschreiben, da die Opus Routinen länger sind als beim +D und daher nicht genug freier Speicherplatz noch da war. Die Opus User wurden mit 2 Spielen entschädigt, die bei der +D Version keinen Platz mehr hatten, trotzdem war es schade, das gerade der Superhit nicht auf der Diskette war. Dies liess mir keine Ruhe und ich bat um Hilfe im World of Spectrum Forum. Hier gab es zunächst Verwechslungen mit dem Vorgänger METAL MAN, der ja keine Levels hat und daher einfach anzupassen ist. Nachdem aber geklärt war um was es ging, meldete sich schliesslich Frank. Frank hatte uns in der Vergangenheit schon öfter bei +D Hacks geholfen, konnte aber mangels Emulator sich nicht an die Opus-Version wagen. Hier konnten wir wieder helfen, mit der neuesten Version des Real Spectrum Emulators. Ich hatte schon keine Hoffnung mehr, als auf einmal tatsächlich die Opus Version in meinem E-mail Postfach lag. Frank hat es geschafft. Das Spiel hat 120 kB und kann daher nicht einfach zusätzlich zur nächsten SCENE+ Ausgabe gepackt werden. Daher bieten wir hier an, diese auf einer extra Diskette nachzuliefern. Wer Interesse hat, sendet uns eine Diskette mit 70 Cent Briefporto an : Thomas Eberle, Kurmainzstr. 14, 74389 Cleebronn. Ich muss noch rauskriegen, wie ich das Emulator-File lesbar auf eine Diskette kopiere, zur Not geht es über Tape auf meine echte Opus. Dann gehen die Versionen gerne raus an jeden der 08. einen Diskette schickt.

VERANSTALTUNGEN

3. + 4. September 18. Spectrumania in Wittenberg

Ein Muss für den Spectrum-User. Größtes deutsches Treffen und eines der größten regulären Treffen überhaupt. 2 Räume sind für die User reserviert in der Volkshochschule Wittenberg, Falkstr. 83, 06886 Wittenberg

Start ist Samstag der 3. September um 8:30 Uhr. Ende ist für Sonntag nachmittag vorgesehen.

Wünsche und Anmeldung bitte an Norbert Opitz:
e-mail: eknowb@t-online.de, Tel.: 03491-409073
und über: http://doodle.com/poll/3zcmmcbzdexzzxs9

17. + 18. September Classic Computing 2016

Zum zehnjährigen Jubiläum wandert die Classic Computing an den Ort wo alles Begann und hat sich vorgenommen, das jeder Club und jeder Gewerbetreibender, der mit Retro-Computern zu tun hat, dort ausstellt. Dies scheint auch zu gelingen, sicher ein interessantes Event. Beginn ist am Samstag, 17. September um 10 Uhr in der Alten Weberei, 48527 Nordhorn. www.classic-computing.de/veranstaltungen/classic-computing-2016

Viele wichtige Treffen oder auch Terminänderungen kann man auf http://zx-spectrum.de/termine/ abrufen.

08. + 09. Oktober Play Expo Manchester

Seit Jahren die größte britische gaming Messe und schon immer auch mit großer Retro-Ecke. Gerade da es nun immer mehr neue Spectrum – Nachbauten gibt, darf man erwarten hier einiges zu sehen. Näheres auf www.playexpomanchester.com/

14.-16. Oktober 2016 Spectra-Joyce

Traditionell sind Sinclair-User zum jährlichen Treffen der Joyce-User AG auch eingeladen. Auch wenn Joyce und Spectrum nicht kompatibel sind, hat sich das Treffen auch unter Sinclair-Freunden etabliert. Es findet statt im Dorfgemeinschaftshaus, Bruchstraße, 34466 Nothfelden (Wolfhagen).
http://www.joyce.de/ag/klubtreffen.htm

24.-26. März 2017 21. ZX Team Treffen

Das Treffen der ZX81 Freunde hat sich längst zu einem Gesamt-Sinclair-Treffen entwickelt, regelmässig mit über 40 Teilnehmern. Erfahrungsgemäss bekommen vor allem Hardware-Freunde eine Menge zu sehen. Eine offizielle Webseite gibt es nicht, ist eben ein Insider. Hier die Adresse:
Rhönhaus Mahlerts, Mahlertser Strasse, 36145 Hofbieber

sintech

www.sintech-shop.de

Ersatzteile, Zubehör und Reparaturen
für Mobiltelefone, Spielkonsolen und mehr

SINTECH. DE LIMITED
Kurmainzstr. 14 · 74389 Cleebronn

Neu für Spectrum

Staubschutzhauben im Sinclair-Design
für 48k/Plus/128k/+2/+3

ab 5,99 €

Netzteile für Spectrum
48k/Plus/128k/+2 und für +2A/+3

ab 21,99 €

Wieder da:

Spectrum 48k Metal Faceplate
1:1 Nachbau des Originalteils

ab 19,99 €

Mehr als 1000 verschiedene Spectrum-Artikel im Angebot

- umfangreiches Softwareangebot (auch Opus-Disk oder +3)
- neue Hardware (Divide, HxC SD Disk Emulator, Angry Invader Joystickinterface...)
- Restposten und Raritäten

Auch weiteres Zubehör für andere Sinclair Rechner und auch andere Retro-Computer im Programm. Schauen Sie mal wieder rein:

www.sintech-shop.de

oder im Ausland besuchen Sie online eine unserer Niederlassungen:
www.sintech-shop.co.uk (Großbritannien) oder www.sintech-shop.cz (Tschechien)

sintech DEUTSCHLAND sintech CZECH REPUBLIC sintech UNITED KINGDOM